#32 PAGES DE BD

UN ÉPISODE MARVEL INÉDIT SIGNÉ JACK KIRBY !

UN COMIC-BOOK OFFERT AVEC CE MAGAZINE !

COMIC BOX

COMIC BOX

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

BATMAN : UNE AFFAIRE DE FAMILLE
DANS LA PEAU DE TIM SALE

INVITÉS
SALVADOR LARROCA
GABRIEL BÁ & FABIO MOON
TED NAIFEH
ANDREA MUTTI

LA VÉRITÉ SUR LE MANDARIN

LA GRIFFE DE L'HOMME DE FER

IRON MAN FACE À SON PIRE ENNEMI

SHAZAM ! INJUSTICE : BASTION CHEZ LA JLA
IL CONNAÎT LA MUSIQUE !

MARVEL
© MARVEL

15 ANS COMIC BOX 1998 2013

#82 MAI JUIN 2013

AVENGERS VS X-MEN MARVEL AVX

LES RETOMBÉES DU CROSSOVER DE MARVEL

M 07155 - 82 - F: 6,90 € - RD

Belgique : 7,90 €

www.comicbox.com

LSC

LA SEULE CHRONIQUE QUOTIDIENNE
EXCLUSIVEMENT CONSACREE AUX COMICS

LA SELECTION COMICS

Retrouvez La Sélection Comics
A LA RADIO sur nos 30 radios partenaires
EN PODCAST sur iTunes et sur LaSelectionComics.fr
A LA TELE sur LMtv et Dailymotion

infos, podcast et V.O.D. sur
LASELECTIONCOMICS.FR

ÊTRE (RESPECTÉ) OU NE PAS ÊTRE...

Il y a quelques semaines le dessinateur américain Jerry Ordway a utilisé son blog pour faire part de son ressenti. Il a longtemps été un fidèle soldat de DC Comics, qui a travaillé sur **All-Star Squadron**, **Adventures of Superman**, **Power of Shazam**... Il a sauvé à plusieurs reprises les fesses de son éditeur sur des projets majeurs (c'est à lui qu'on a fait appel pour terminer **Crisis on Infinite Earths** et **Infinite Earths**). Mais voilà, ces dernières années il a constaté que son éditeur se désintéressait de lui. Bien qu'il soit sous contrat d'exclusivité chez DC, rien ne lui a été proposé lors de la relance massive de 2011. Car le contrat garantit surtout que le dessinateur ne travaille pas ailleurs, pas que l'éditeur soit obligé de lui fournir du travail sur une base mensuelle. Ce n'est que très récemment qu'Ordway a retrouvé sa place sur l'échiquier de DC mais sur une mini-série mineure, pratiquement condamnée d'avance, **Human Bomb**. Ne nous y trompons pas. De telles situations existent aussi chez Marvel où certains artistes sont eux aussi coincés par leurs contrats et obligés d'accepter les rares choses proposées en attendant que leur contrat se termine. Jerry Ordway a de quoi vivre. Il n'a pas appelé à l'aide ou trempé sa plume dans du fiel. Il a parlé de son amour pour les personnages de DC et même pour la firme. Et il a regretté d'être « passé de mode » dans les hautes sphères de cette maison d'édition. Alors que franchement (et ça c'est moi qui l'écrit, pas lui) quand on regarde ce qui sort de nos jours, il y a quand même un certain nombre de séries mal dessinées qui gagneraient à avoir un artiste de la trempe d'Ordway. Mais par un certain « jeunisme » en vogue chez les grands éditeurs, on semble faire de moins en moins appel aux vétérans. Presque mécaniquement on ne propose plus que des projets mineurs aux Ordway de tous bords. Et comme ces projets mineurs, sans surprise, sous-performent, cela devient la démonstration, la « preuve », que le dessinateur en question « vend moins » et qu'il faut lui donner des séries moins importantes. Un vrai cercle vicieux. Le post d'Ordway a connu un certain retentissement dans la blogosphère et j'ose espérer que chez DC et Marvel il y aura un ou deux responsables éditoriaux pour réaliser certaines choses et réévaluer leur approche...

À quelques jours près, l'appel de Jerry Ordway s'est télescopé avec une autre actualité. En Grèce, un certain Benoit Paré se préparait à exposer ses « œuvres ». Parmi lesquelles une Wonder Woman copiée (reproduite trait pour trait) sur une couverture de Brian Bolland. Bien sûr la signature de Bolland a été effacée au passage. Quant au dénommé Paré, il a rajouté son nom sur la culotte de l'héroïne. Son site laisse aussi apparaître de nombreuses autres appropriations (une Wonder Woman de Pérez et des personnages de Disney). Ce n'est pas la première fois que Brian Bolland est pillé par des personnes se cachant derrière le bouclier de l'Art. Il y a quelques années le « peintre » Erro avait piraté une couverture de Bolland sur **Tank Girl**. D'ailleurs, le site de la galerie grecque où expose Paré héberge aussi des images du même Erro qui, cette fois, repompe allégrement une couverture de Terry Dodson. En général les contrefacteurs se réfèrent à des précédents comme Roy Lichtenstein. Sauf que, si Lichtenstein s'inspirait de vignettes de comics, il ne les reproduisait pas à l'identique. Paré et Erro s'emparent de choses auxquelles ils nient toute valeur artistique pour en faire « leur » travail. Ils revendent leurs décalcomanies à un public non informé qui ne sait pas que ces silhouettes de Wonder Woman viennent de telle ou telle source. À l'origine, le site web de Benoit Paré avait une section commentaires. Depuis que quelques messages ont fait état du détournement, la section a été supprimée. Non sans que le sieur Paré se plaigne de ne pas être respecté. Ben tu m'étonnes... S'il s'agit de respect, entre les Ordway et les Paré mon choix est fait. Et vous ?

Xavier Fournier

COMIC BOX #82

Rédaction : FULL FX. 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com)
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com) - **Rédacteurs** : Pierre Bisson (pierre@Fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Digitalyn, Bernard Dato, Anne-Sophie Peyret.
Secrétariat de rédaction : Gabrielle Comhaire.
Dur Man@Panini : Matteo Lasso.
Spirit of the PAO (le clan des rédacteurs-graphistes) : Pyro, Izod.
Couverture : Adi Granov.
Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom Tél. : 05 12 06 68 74.
Remerciements : Dominique Maisons, CB Cebulski, A.J. Fierro, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter De Marchi, François Hercouet, Jean-Michel Ferragatti, Emmanuelle Klein, Adeline Fontaine, Louise Rossignol, Fanny Blanchard, Anthony Mazelly, Thomas Martin, Richard Saint-Martin, Aurélia Szewczuk, Claire Ughes.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerini - **Directeur délégué** : Sébastien Dallain - **Comité de direction** : Alain Guerini, Henri Furnet, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen** : Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics** : Walter De Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Magalie Brutin - **Coordinatrice commerciale** : Valérie Brynzda - **Contrôleur de gestion** : Jérôme Tassel - **Relations médias** : Pauline Giovanolla.

Abonnements : PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paninifrance@dinoxis.com Tél. : 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 50 euros.
Impression : Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie) - **Reassort** : OPTIMIS CONSEIL - Tél. : 09 75 43 30 09 - Email : contact@optimis-conseil.fr
Commission paritaire : 0916 K 78368 - **ISSN** : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution. Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2013, DC Comics. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun. Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

www.comicbox.com

#82 MAI - JUIN 2013

AVENTURES INTÉRIEURES

LA BD INÉDITE

On vous gâte dans ce numéro avec deux épisodes de Stranges Tales !

© DC COMICS

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ
Retour d'un titre très attendu avec la parution de **Locke & Key** chez Milady. Un titre salué par la critique, scénarisé par Joe Hill, récompensé par l'Eisner Award de 2011 et dessiné par Gabriel Rodriguez. Que doit-on attendre du titre ? Les pièces du puzzle se mettent en place. Comment les Locke vont-ils maîtriser les forces démoniaques qui encerclent Keyhouse ? On vous dit tout !

08 EN DIRECT DES USA : GREEN LANTERN
L'univers de la licence Green Lantern est sur le point d'être entièrement remanié. Du nouveau dans les rangs du Corps, les turpitudes d'Hal Jordan. Mais surtout des équipes artistiques toutes neuves pour reprendre la charge des titres dans leurs récentes orientations. Tour d'horizon des changements auquels vous devez vous préparer.

10 ENTRETIEN AVEC SALVADOR LARROCA
Il y a longtemps que nous n'avions pas interviewé cet artiste espagnol très estampillé Marvel. L'occasion de faire un retour sur sa riche carrière à la maison des idées. Peu de personnages de l'éditeur manquent à son palmarès et ces dernières années il a été omniprésent sur les aventures d'Iron Man. De ses début dans l'industrie, à son amour des mutants, en passant par son avenir à l'heure de Marvel NOW, entre autre avec Denis Hopeless sur la série **Cable & X-Force**. Rencontre avec un grand parmi les grands.

14 BATMAN EN FAMILLE
Si on vous dit que toutes les histoires du scénariste Zack Snyder ont un point commun ? Et que cela aurait un rapport avec la notion de famille. Vous suivez ? On vous démontre ça en passant au crible les derniers événements qui ont secoué l'ensemble des bat-séries. La Cour des Hiboux n'aura plus aucun secret pour vous...

18 AVENGERS VS. X-MEN : L'HEURE DES COMPTES
Le crossover Marvel se clôt en fanfare (enfin pas pour tout le monde) chez Panini. Il est temps de tirer des enseignements des deux côtés. Les grands vainqueurs, les perdants, et tout ce que vous souhaitiez savoir sur la question. Mais au fond, cet événement a-t-il fondamentalement changé la donne et redessiné la carte de l'univers ? Voici certains éléments de réponse.

22 ENTRETIEN AVEC GABRIEL BÁ & FABIO MOON
Rencontre avec le duo d'artistes brésiliens qui a su créer l'événement avec l'excellent **Daytripper** paru chez Urban. Outre le fait d'être un binôme inséparable hyper talentueux, ils ont la particularité d'être jumeaux ! Pour couronner le tout, Fabio est scénariste, quand Gabriel est dessinateur. Cette complémentarité parfaite serait donc la recette de leur succès ?

26 WHO IS... ROBERT BERSTEIN ?
Robert Berstein. Ce nom ne vous dit rien ou pas grand-chose ? Il est vrai qu'il n'a pas lancé de héros majeur. Bernstein est souvent passé derrière les autres, quand les séries avaient déjà été créées. Mais si on vous disait que ce Poulidor des comics, éternel second, a pourtant été déterminant dans l'évolution de plusieurs personnages célèbres ?

28 LA GRIFFE DU MANDARIN
À l'occasion de la sortie au cinéma d'Iron Man III, revenons ensemble sur le parcours de ce supervilain mythique qu'est le Mandarin. Le personnage créé par Stan Lee et Don Heck est devenu au fil du temps l'ennemi juré de Tony Stark. On vous dit non seulement pourquoi mais aussi comment...

10 ENTRETIEN AVEC SALVADOR LARROCA

20 L'ART DE TIM SALE

62 SHAZAM!

32 LA BD : STRANGE TALES #107 ET #109

Nous sommes très fiers d'accueillir dans ces pages des épisodes inédits en France de **Strange Tales**, dont une dessinée par le king des comics en personne, Jack Kirby ! Au programme : la Torche Humaine et le prince Namor. Du vintage et du bon, mesdames messieurs !

58 ENTRETIEN AVEC TED NAIFEH

L'ultime volet de Courtney Crumrin paraît en France chez Akileos. L'occasion de faire un retour avec le créateur et artiste de la série Ted Naifeh. L'artiste américain revient sur son expérience avec ce personnage, sur son amour du creator-owned et sur ses projets à venir.

62 SHAZAM : UN ÉCLAIR DE GÉNIE ?

Le rival de Superman connaît lui aussi sa renaissance dans l'univers DC lors du relaunch New 52. Ce personnage mythique à bien de égards fut l'un des pionniers des super-héros et demeure pourtant assez méconnu du grand public. Qui est ce Shazam et d'où vient-il ? La réponse ici.

68 PLANCHES CONTACT : ANDREA MUTTI

L'artiste italien connu notamment pour son travail sur **Star Wars** dévoile les secrets de fabrication de certaines de ses pièces. Retrouvez le décryptage de planches commentées par le dessinateur lui-même.

74 LA MÉTHODE TIM SALE

Tim Sale a su mettre en image, avec beaucoup de style, les figures les plus iconiques des comics. Bernard Dato se penche sur son travail, sur le fond et la forme.

75 HÉROS OUBLIÉ : NFL SUPERPRO

Oui il s'agit bien de NFL comme la ligue de football américain. Voyez un peu ce que vous avez loupé !

76 PREVIEW : HIT GIRL #1

L'acolyte féminine de Kick Ass a gagné du galon et la voilà carrément aux commandes de sa propre série. Le premier aperçu est plutôt concluant !

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !) désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.).

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

LE JOURNAL DU FAN

82 MÉDIA BUZZ

Le jeu vidéo **Injustice : Les Dieux sont parmi nous** débarque ce mois-ci en grandes pompes chez Warner Bros Interactive. Toutes les infos sur le jeu et le comic-book associé.

84 DIGITAL COMICS

Sur la planète digitale, on vous propose **Propeller** et **Trekker** pendant que Marvel étend son offre de comics sur la toile, que du bon !

85 MONDES PARALLÈLES

Un petit phénomène musical mutant fait son petit bonhomme de chemin. Partez à la rencontre de Kid Apocalypse !

86 MATCH DE BOX

Des courriers par milliers, des lettres enflammées, des mails passionnés. Voilà ce que l'on peut se souhaiter pour la pérénité de votre revue préférée ! Alors à vos claviers à vos crayons, on attend vos réactions.

88 CULT CORNER

Avant de faire son entrée dans **Iron Man 3**, le Iron Patriot s'invite dans Cult Corner, les Sandmen vont s'occuper de votre livre de chevet, tandis que la Justice League s'agrandit en version 12 cm...

90 GUIDE DE LECTURE

L'adaptation de **The Strain** de Guillermo Del Toro, Snyder nous dépeint le profil d'un psychopathe pas comme les autres dans Severed, la terrible fin d'**AvX** et Rocketeer prend son envol !

94 DERNIÈRES NOUVELLES

Ça bouge de partout et une héroïne inattendue fait le grand bond en passant d'Image à Marvel ! Du rififi autour de Superman ! On ne s'est vraiment pas ennuyé sur la planète comics ces deux derniers mois.

98 DOCTEUR PSYCHO

Mais quel rapport y a-t-il entre la théorie de Jean-Jacques Rousseau sur l'éducation et les super-héros ? Quel est l'impact de l'éducation sur la nature de l'homme ? Et si **Uncanny X-Force** lorgnait beaucoup plus sur la philo qu'on pourrait le penser ?

LOCKE & KEY TOME 4

DÉCRYPTAGE

LOCKE & KEY

SCÉNARIO : JOE HILL - DESSINS DE GABRIEL RODRIGUEZ - DÉJÀ DISPONIBLE - MILADY GRAPHICS

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. DE QUOI S'AGIT-IL ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR UN COMIC-BOOK SANS JAMAIS AVOIR PENSÉ À LE DEMANDER.

1 DES CLÉS POUR COMPRENDRE ?

Quand on s'appelle Locke (variation de « serrure » en anglais), être obligé de déménager dans un manoir appelé Keyhouse (« la maison des clés »), c'est un comble ! Mais les enfants Locke n'ont pas eu le choix après la mort de leur père. Il leur a fallu s'installer avec leur mère. Très vite, pourtant, ils se sont rendus compte que l'endroit avait des capacités assez étonnantes : des clefs qui réveillent des pouvoirs fantastiques et baroques... Mais qui impliquent aussi des dangers à la hauteur de ces merveilles. Si le préambule pourrait laisser penser à une variation du Monde de Narnia, rassurez-vous ! Il n'en est rien ! Au contraire le scénariste/romancier Joe Hill et le dessinateur Gabriel Rodriguez ont trouvé une formule où le Fantastique coexiste avec de vraies tranches de vies. **Locke & Key** arrive ainsi à son quatrième tome en VF et, si ce n'est pas déjà fait, voilà le moment de découvrir ces albums (les trois premiers ressortant pour l'occasion).

3 LE RETOUR

Milady Graphics fait partie de ces éditeurs qui, crise oblige, ont réduit la voilure de leur catalogue. Et le déménagement de **Crossed** vers Panini en a inquiété plus d'un. Mais le label est toujours là et continue de publier des choses diantrement intéressantes, comme le prouve la publication récente de ce quatrième tome de **Locke & Key** (correspondant à la mini-série **Keys of the Kingdom**, publiée entre 2010 et 2011 chez IDW). La famille Locke a toujours le chic pour se mettre dans des situations pas possibles (au propre comme au figuré) et accorde sa confiance depuis quelques temps déjà à Zack, un garçon bien moins recommandable qu'il y paraît. Mais peut-être que justement ce quatrième tome va voir apparaître quelques doutes concernant cette « taupe » menaçant la famille de l'intérieur.

2

JOE'S COMICS

Réduire Joe Hill a son père (un certain Stephen King) serait tout à fait désobligeant. Ce n'est pas un fils à papa qui serait devenu auteur sur la foi de copinages. D'ailleurs c'est pour cela qu'il a commencé sa carrière en cachant sa filiation, de manière à ne pas provoquer d'éventuel favoritisme. Et ça a marché. Le romancier a commencé à être reconnu pour son talent réel, avant de s'attaquer à la BD. Dès les premières pages ce quatrième tome de Locke & Key est d'ailleurs une preuve de son aptitude à écrire sur plusieurs niveaux, comme sur plusieurs flux : par exemple quand les discussions des personnages sont mises en parallèle de scènes hyper-sanglantes (le fantasme de Zack, qui égorge un de ses camarades). Plus loin, l'épisode sur l'Escadron Étrange (sorte de mélange des Challengers de l'Inconnu et du Sgt. Fury) permet d'évoquer l'ambiance des vieux comics tout en parlant des spectres qui viennent rendre visite aux enfants Locke.

4

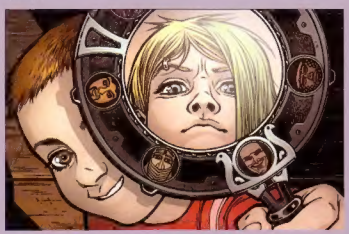
DU STYLE, DES STYLES...

L'artiste chilien Gabriel Rodriguez est également une des... clefs... de cette réussite, gérant son style de manière à lorgner parfois ouvertement sur les codes du roman (autobio)graphique ou sur les strips façon Bill Watterson (**Calvin and Hobbes**), avec une petite pointe de Philip Bond. S'il y a de l'étrange, s'il y a du merveilleux et, inversement, du macabre au rendez-vous, **Locke & Key** c'est aussi avant tout l'histoire d'une fratrie écrite et dessinée avec beaucoup d'humanité, avec de la tendresse pour les personnages mais aussi un art certain du rebondissement. Ce qui fait que d'une page à l'autre, dans une tension très feuilletonnante, on ne sait jamais vraiment ce qui va se passer, si un des protagonistes va prendre l'autre dans ses bras ou qu'au contraire quelque chose d'horrible va se produire.

5

LA RÉUSSITE À TOUS PRIX

Les Américains ne s'y sont pas trompé. Ils ont plebiscité **Locke & Key**. Toutes les mini-séries ont été au bas mot nominées ou, mieux, primées aux prestigieux Eisner Awards. C'est le cas pour la mini Clés du royaume, déclarée en 2011 meilleure série tandis que Joe Hill et Gabriel Rodriguez étaient respectivement sacrés meilleur scénariste et meilleur dessinateur. Il y a quelque chose dans **Locke & Key** qui tient à la fois des aventures de **Scott Pilgrim** et d'**Umbrella Academy**. Et le quatrième volume (alors que le sixième est en cours de parution aux USA) tient toutes ses promesses. Les hommages et les prix, Hill et Rodriguez ne les ont pas volés !



VERDICT

Alors bien sûr si pour vous il n'y a pas d'espoir en dehors des super-héros en collants, **Locke & Key** peut vous sembler un rendez-vous superflu. Mais dans le cas contraire, si vous vous intéressez aux horizons plus larges, ce titre surprenant et frais saura vous convaincre (si ce n'est déjà fait). Et que l'idée d'un quatrième tome ne vous fasse pas peur ! À l'heure où certaines séries sont lancées sans lendemain, vous mettre à **Locke & Key** maintenant n'est pas une gageure. Au contraire c'est l'assurance de profiter de quatre sagas bien faites et dépaysantes... Il y a de la joie, il y a de rage, de la magie et de l'horreur. Si pour vous les comics tournent en rond, c'est à lire d'urgence !

GREEN LANTERN
CHANGEMENT DE GARDE

DU RAMDAM CHEZ LES GREEN LANTERNS ! GEOFF JOHNS, CELUI QUI A ÉTÉ L'ARCHITECTE, LE REFONDATEUR DE LA SÉRIE PRINCIPALE, RACCROCHE POUR SE CONCENTRER SUR D'AUTRES PROJETS CHEZ DC. ET IL N'Y A PAS QUE LUI ! DC COMICS TABLE SUR UN EFFET D'ÉLECTRO-CHOCS ET CHANGE TOUTES LES ÉQUIPES CRÉATIVES DES SÉRIES CONNECTÉES AUX PORTEURS D'ANNEAUX. UNE PAGE SE TOURNE !

En 2004 le scénariste Geoff Johns a relancé **Green Lantern**, une série alors chancelante, et lui a rendu toute la mythologie qui avait été dilapidée au fil des ans... Au point d'en faire la deuxième licence de DC, juste derrière Batman et devant Superman. L'exploit n'est pas mince car, depuis les années 60, Green Lantern (Hal Jordan) n'avait fonctionné que par intermittence chez DC et semblait, au mieux, faire partie du second rang des héros de la firme. Pendant une période des années 90, pourtant, le concept avait généré jusqu'à trois séries parallèles (**Green Lantern**, **Guy Gardner** et **Green Lantern: Mozaic**) mais ce pic avait été de courte durée, l'éditeur avait dû tailler dans le tas, se recentrer sur un seul mensuel et même tuer Hal Jordan. Un autre terrien, Kyle Rayner, devenait alors le dernier Green Lantern de l'univers... Fin 2004 la série **Green Lantern** existante, écrite par Ron Marz se vendait moins que des titres secondaires comme ceux de Nightwing ou des Outsiders. Heureusement pour DC Comics, Geoff Johns avait déjà mis en place depuis quelques temps les conditions nécessaires à un plan B. Dès la mini-série **Day of Judgment** (1999), Johns ressuscitait Hal Jordan. Ne restait qu'à le réunifier avec le pouvoir de Green Lantern. C'est ce que firent Geoff Johns et le dessinateur Ethan Van Sciver dans la mini-série Green Lantern: Rebirth, préambule à un retour du Green Lantern Corps dans toute sa grandeur. Objectif déclaré de ces manœuvres : le renouveau du succès et la relance d'un titre régulier de Green Lantern (dessiné dans les premiers mois par Carlos Pacheco). Mais pas seulement puisque rapidement suivra un mensuel parallèle, **Green Lantern Corps**. Johns va alors réintroduire les uns après les autres les principaux alliés et ennemis d'Hal Jordan, commençant à insinuer la formation d'une armée ennemie équipée d'anneaux jaunes. C'est avec *Sinestro War* que la mousse va vraiment prendre, quand les lecteurs vont constater l'ampleur des forces jaunes,

dirigées par un Sinestro rejoint par diverses menaces de grande envergure (l'Anti-Moniteur, Superboy Prime...) La saga entérine alors le succès de Green Lantern. Les instances de DC ont même l'impression d'avoir loupé le coche et rajoutent quelques numéros spéciaux. Dans les dernières pages de *Sinestro War* (**Green Lantern #25**) les lecteurs ont alors droit à une véritable cartographie de la suite des événements. Geoff Johns y montre qu'il existe bien plus de deux armées cosmiques liées à des couleurs et équipées d'autres anneaux. Plus fort : une main équipée d'un anneau noir surgit d'une tombe. On promet alors deux ans à l'avance le crossover *Blackest Night*, qui consacre la main mise de l'auteur sur l'univers DC.

Au final, quand DC décide de relancer son univers en 2011, ce n'est pas un hasard si les deux groupes de séries les moins touchés par cette réorganisation sont ceux qui fonctionnent le mieux : Batman et Green Lantern. Scénariste de **Green Lantern**, **Aquaman et Justice League** rénovée, Johns officialise alors sa position centrale, travaille également sur l'album **Batman Earth One** mais aussi sur **Shazam!**... Il a d'ailleurs récemment ajouté à son planning **Justice League of America**, le plus gros lancement pour DC depuis les années 90 mais aussi la co-écriture de la nouvelle série **Vibe** (qui, elle, pour le coup, est l'une des plus mauvaises ventes de l'auteur depuis longtemps). Un planning trop chargé pour continuer ainsi... L'été dernier ce sont des tweets de Rob Liefeld qui ont commencé à semer le doute. Après une séparation pas vraiment amiable avec DC, où Liefeld écrivait plusieurs titres, l'auteur s'est mis à balancer un peu son ancien employeur et à répandre des informations supposées confidentielles. Parmi celles-là une évidence : avec le lancement d'un nouveau titre consacré à la Justice League of America, Geoff Johns devra forcément faire des choix et laisser tomber un ou plusieurs titres existants. Liefeld annonce alors de source sûre que c'est **Aquaman** qui sera sacrifié et que Geoff Johns tirera sa révérence au 16e numéro, à peu près en même temps que le dessinateur Ivan Reis. À l'usure le pronostic s'est révélé faux, puisqu'à l'heure où nous imprimons DC en est à annoncer **Aquaman #21** pour juin prochain et que Johns fait toujours partie du navire.

Non, la première série que Johns abandonne c'est donc **Green Lantern**. Ce qui est finalement assez logique : s'il s'agit d'un des joyaux de la couronne, c'est aussi l'une de celles qui demandent le plus de coordination (pour se synchroniser avec les autres séries liées aux Lanterns). Geoff Johns laisse donc derrière lui Hal Jordan pour mieux se concentrer sur les deux titres de la Justice League, dans la perspective d'un crossover à venir, *Trinity War*. Il n'est pas le seul à quitter le Green Lantern Corps. L'éditeur a décidé d'en profiter pour générer un effet sur toute la gamme. Tous les scénaristes (c'est-à-dire, en plus de Johns, Peter Tomasi, Tony Bedard, Peter Milligan) et dessinateurs des séries annexes (Doug Mahnke, Fernadon Pasarin, Andres Guinaldo et Miguel Sepulveda) sont également conviés à partir (la plupart vers d'autres projets de l'éditeur) après les numéros #20 des titres concernés. DC n'a pas tardé à annoncer la relève : **Green Lantern** sera repris au #21 par le scénariste Robert Venditti (qui a su s'illustrer chez Valiant avec la relance d'**X-O Manowar**) et le dessinateur Billy Tan, **Green Lantern Corps** devrait être écrit par Joshua Hale Fialkov et mis en images par Bernard Chang (**Wonder Woman**). Fialkov devrait reprendre également **Red Lanterns** (désormais illustré par Alessandro Vitti) avec la mission de mieux intégrer ce titre à l'univers des Green Lanterns. **Green Lantern: New Guardians** sera scénarisé par Justin Jordan et dessiné par Brad Walker (**Guardians of the Galaxy**). Enfin, une cinquième série (écrite par Keith Giffen et J.M. De Matteis, dessinée par Scott Kolins) vient renforcer le dispositif. Elle sera consacrée à Larfleeze (le propriétaire de la Lanterne Orange) alors que ce dernier n'avait jusqu'ici droit qu'à une back-up dans une anthologie (**Threshold**, inédite en France).

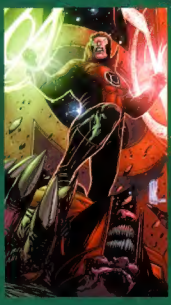
DC joue gros avec cette réorganisation (qui finira par impacter directement la revue française **DC Saga** avec un changement massif des auteurs aux alentours du **#20**). Mais ça commence mal : Fialkov a déjà été débarqué de **Green Lantern Corps** et **Red Lanterns** pour « différences créatives. » DC a nommé des remplaçants du remplaçant dans l'urgence (Robert Venditti et Van Jensen co-écriront **GLC** tandis que Charles Soule, le nouvel auteur de **Swamp Thing**, récupère **Red Lanterns**). Sans préjuger de la qualité des scénarios à venir, tout ça fait quand même sentir l'improvisation (s'apercevoir qu'on n'a pas les mêmes idées qu'un auteur seulement après l'avoir recruté et présenté aux médias ?) qui n'est pas à la hauteur de la licence. Dans un premier temps, en tout cas, les fans du Green Lantern de Johns auront une solution de rechange puisque la Justice League continue d'utiliser des « Lanternes Vertes ». La fin de l'ère Geoff Johns sur **Green Lantern**, après neuf ans, vient s'ajouter à un certain nombre de départs récents pour des scénaristes qui ont donné le ton pendant des années sur des séries emblématiques. Après Ed Brubaker qui a dit au revoir à Captain America, après Brian Michael Bendis qui s'éloigne des Vengeurs et quelques mois avant la conclusion du règne de Grant Morrison sur Batman, c'est vraiment un changement d'époque....

Xavier Fournier

Larfleeze (ci-dessus) prend de l'avancement à la faveur de la réorganisation. Il aura désormais son propre mensuel.

Ci-dessous : Geoff Johns aura marqué l'histoire de Green Lantern, étant sans doute le recordman de longévité sur la série. Mais sa succession semble déjà épineuse.

En bas : Red Lanterns.



INTERVIEW ■ SALVADOR LARROCA

FULL METAL ARTISTE

© MARVEL

LE DESSINATEUR SALVADOR LARROCA A VISUELLEMENT DONNÉ LE TON DES AVENTURES D'IRON MAN CES DERNIÈRES ANNÉES, TENANT LE CAP À TRAVERS LES CHANGEMENTS D'ARMURES ET LES REBONDISSEMENTS DE LA SÉRIE. ALORS QU'EN FRANCE NOUS ARRIVONS AUX DERNIERS ÉPISODES DE LA PÉRIODE LAROCCA. L'ARTISTE EST DÉJÀ PASSÉ SUR UN NOUVEAU PROJET AUX USA : CABLE & X-FORCE, QUI VOIT SON RETOUR DANS LES HISTOIRES DE MUTANTS.

REPÈRES

> Ses séries phares :

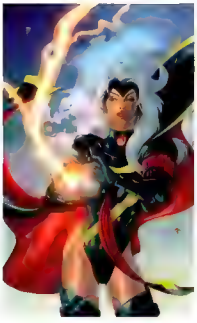
- X-Treme X-Men
- Excalibur
- Ultimate X-Men
- Namor
- Cable & X-Force
- Invincible Iron Man

Vous venez de terminer une longue période sur la série Invicible Iron Man... En fait, vous êtes sans doute le dessinateur qui a signé le plus d'épisodes d'Iron Man depuis des décennies. Vous aviez une affinité particulière avec ce héros avant de vous lancer dans cette série ?

Le paradoxe, c'est que d'un côté, il n'a jamais fait partie de mes préférés, mais de l'autre, le premier comic-book Marvel que j'ai acheté et lu dans ma vie était un épisode d'Iron Man ! Disons que je n'étais pas trop fan de l'époque multimillionnaire frimeur (rires). Mais quand ce côté-là est un peu passé de mode et que j'ai eu l'occasion de travailler sur le personnage avec Matt (Fraction), j'ai foncé ! À la fois pour Matt, car on avait déjà fait ensemble un épisode de Spider-Man qui avait été nominé aux Eisner Awards et je savais que ce serait bien, et pour le personnage. En plus, il m'avait dit qu'il pensait rendre le personnage plus moderne, qu'il y aurait les films, que ce serait plus complexe et ça m'a intéressé tout de suite.

Et après ces dernières années, que pensez-vous d'Iron Man ?

Aujourd'hui Tony Stark fait partie de ma famille ! J'ai de la peine de le quitter aujourd'hui ! J'y ai mis beaucoup de moi-même ! Au bout de quatre ans, c'est normal, non ? En tout cas, désormais il fait partie de mes personnages préférés ! Sincèrement ! Mais je ne pense pas le retrouver de sitôt, car je ne suis pas sûr d'avoir envie de le faire avec quelqu'un d'autre que Matt et aujourd'hui, il a d'autres projets. Iron Man a été un personnage spécial pour moi, il a fait partie de ma vie pendant 4 ans, j'aurai toujours un lien très fort avec lui, mais je crois que ça y est, je ne vais pas le dessiner de nouveau avant quelques années...



Il y a une dizaine d'années Salvador Larroca œuvrait surtout dans la sphère des X-Men...

Votre série Iron Man est peuplée d'armures. Entre le héros, ses adversaires et même Pepper Potts et Warmachine... À un certain niveau quelle est la difficulté graphique majeure quand on dessine autant d'armures ?

Honnêtement, pour moi les choses « mécaniques » sont faciles à dessiner. Les armures, les armes, les bateaux, les vaisseaux ça ne m'a jamais posé de problème !

Vous aviez hérité du look d'Iron Man tel que redéfini par Adi Granov dans Extremis, puis Marvel a demandé à Ryan Meinerding de réinventer l'armure vers Invincible Iron Man #25, comment se fait-il qu'à ce moment-là on ne vous l'ait pas demandé à vous ?

D'abord il faut comprendre que ce n'est pas un personnage que l'on peut changer complètement ! Tu peux juste le faire un peu évoluer avec son temps, lui ajouter des moustaches ou un bouc mais pour le reste, c'est le même bon vieux Iron Man ! Et il y a eu aussi l'influence du cinéma sur le look de Tony Stark... Donc ce n'était pas non plus comme si j'avais loupé un truc extraordinaire en ne le faisant pas...

Diriez-vous que les films ont changé beaucoup de choses pour vous ?

Dans un sens oui... C'est un peu comme pour James Bond. Avec Pierce Brosnan et Timothy Dalton, on avait un James Bond assez raffiné et mince, différent de celui d'aujourd'hui avec Daniel Craig qui est très musclé, très physique voire même un peu agressif. Avec Tony Stark c'est la même chose, il s'adapte à l'époque, d'une certaine manière, même si on ne peut pas changer complètement son visage, on vient de le dire, car on doit le reconnaître. Mais quand même le style du personnage a évolué avec le temps et avec les films c'est certain.

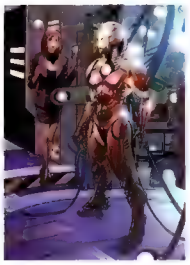
À l'heure où Marvel joue encore plus le rapprochement avec le cinéma, est-ce qu'on ne vous a pas demandé de vous rapprocher de Robert Downey Jr. ?

Oh non, surtout pas ! Moi j'aurais bien aimé, mais pour des questions de droits à l'image notamment, ils ne m'ont pas laissé le faire !

Depuis une dizaine d'années vous utilisez de plus en plus un certain rendu photographique pour les personnages. Par exemple votre Tony Stark est très proche d'un Josh Holloway (Lost) brun.

Je n'avais pas particulièrement effectué de changement de style au départ pour ce personnage. J'avais commencé un peu avant à m'orienter dans cette direction, pour rendre mon style plus réaliste et j'ai pensé que c'était bien de continuer dans cette voie pour Iron Man. Mais en même temps, comme les aventures des séries Marvel telles que les X-Men par exemple sont pleines d'action, j'ai aussi tenté d'ajouter un certain dynamisme aux dessins, tout en gardant le côté

réaliste. D'une manière générale, j'essaye d'adapter mon style au ton de la série que je dessine. Et dans le cas d'Iron man, les scénarios de Matt étaient assez sérieux, adultes, et réalistes, donc c'est ce que j'ai essayé de rendre avec mes dessins.



Quel est votre rythme de travail, avez-vous le temps et la possibilité de dialoguer avec vos scénaristes ?
Normalement, le timing de travail de Marvel est très juste... Tu reçois le scénario par petits bouts, deux pages aujourd'hui, trois pages demain avec des deadlines très serrées donc ça ne laisse pas vraiment le temps de discuter des histoires, c'est compliqué...

Mais avec Matt c'était différent, non ?
Oui, nous sommes devenus bons amis depuis ! Et je ne désespère pas de retravailler avec lui dans le futur ! D'abord il est adorable mais en plus, il a un talent incroyable, tout ce qu'il écrit est très crédible et pourrait se passer dans le monde d'aujourd'hui. C'est assez rare dans les comics ! En dehors de ça, je pense que c'est aussi un très bon dialoguiste. Sa façon de raconter les histoires est vraiment particulière et elle me plaît ! D'autant plus que souvent, dans les comics comme au cinéma, tu lis ou tu regardes le début et tu sais ce qu'il va se passer par la suite ! Avec Matt ce n'est pas le cas. Et c'est pour moi l'un des intérêts majeurs à travailler dans les comics, j'aime me faire surprendre par mon scénariste !

En haut : AvX Versus, mini-série pour laquelle l'artiste a illustré un combat Colossus/Spider-Man...

Ci-dessus : Rescue, l'armure de Pepper Potts.

Ci-dessous : la nouvelle et éphémère carapace d'Iron Man...

Quand vous dessinez des couvertures, ça vous change aussi, j'imagine. Comment ça se passe généralement ?
Quand je fais une couverture, la plupart du temps je n'ai pas le scénario de l'épisode en question, parfois même je suis trois ou quatre épisodes avant ça... Donc on me raconte en gros le concept et on me propose une scène qui semble bien représenter ce qui va se passer. Après tu envoies la couverture à l'éditeur, à Matt et sincèrement, d'habitude dès le premier essai ça marche ! Mais c'est vrai que c'est important, cela fait des années que les gens achètent les comics sur leurs seules couvertures !

Vous venez de démarrer sur une nouvelle série, Cable & X-Force. Cette fois les règles sont différentes, c'est un groupe et, en dehors de la peau de Colossus, il n'y a pas d'armure en vue. Est-ce que ça change vraiment quelque chose pour vous de dessiner une série de groupe par rapport à un seul héros ?
Oui et non. Ça change par définition, car tu as plus de personnages à dessiner, dès le départ. Mais en même temps avec Iron Man tu as tellement d'armures et de détails à dessiner que franchement ça revient au même ! Et si le scénario est bon, je ne compte pas mes heures !

Comment avez-vous inventé Rescue, l'armure de Pepper Potts ?
Le brief de départ c'était de faire une armure qui ressemble à celle d'Iron Man avec la même « consonance ». Après, là aussi il y avait de nombreuses personnes qui donnaient leur avis, donc je n'ai pas forcément pu faire exactement ce que je pensais. On a fait des essais, des corrections mais pareil, j'aime bien le résultat.

Est-ce que le concept d'une armure féminisée (avec des seins) a été difficile à mettre en images ?
Non, mais je ne l'ai pas vraiment envisagée comme ça non plus. Je ne lui ai pas fait une grosse poitrine ! J'ai fait des plaques et c'est plus dans la forme que l'on voit qu'il s'agit d'une armure féminine. Et la tête est quasi-identique à celle d'Iron Man, volontairement. J'ai d'abord voulu faire une armure fonctionnelle, comme celle de Tony, et qu'on perçoive par des détails comme la taille plus ajustée ou les bras plus fins qu'il s'agit d'une armure féminine mais je n'ai pas voulu y mettre d'autres connotations sexuelles notamment.

Plus récemment vous avez designé la nouvelle armure noire d'Iron Man (Jim Rhodey). Est-ce que cette fois vous avez eu les mains libres ?
Pas vraiment ! (rires) Il y avait tellement de gens qui donnaient des avis différents les uns des autres, qu'il a bien fallu faire des compromis ! En plus c'était juste pour quelques épisodes, donc il fallait avancer ! Si ça avait été pour toujours, je pense que je me serais plus battu pour imposer mes idées. Disons que j'ai quand même essayé de faire quelque chose d'un peu différent de l'ordinaire. Et au final elle ressemble assez à ce que je voulais au départ ! C'est Matt qui a choisi qu'elle soit noire. L'éditeur lui voulait des parties brillantes... On a mêlé tout ça et elle me convient. Je sais qu'il y a des gens à qui elle ne plaît pas mais moi ça me va !

Comment s'est passée votre participation à la mini-série AvX Vs ?
Sincèrement c'était assez anecdotique (rires). J'ai fait une histoire de 10 pages, c'était vraiment pour dire que j'ai participé ! C'est toujours bien de faire partie de ces grands projets de la compagnie et comme j'étais ami avec l'éditeur de la collection, il me l'a proposé, et j'ai dit oui ! Mais déjà que caser 10 pages dans mon emploi du temps ce n'est pas si facile que ça... Alors faire plus, c'est trop compliqué... On m'a donné une liste de personnages et j'ai choisi ces deux-là parce que je les aime ! J'ai eu la chance par la suite d'avoir Colossus dans ma série de manière régulière mais ce n'était pas prémédité.

Après cinq ans avec Matt Fraction, comment se passe la collaboration avec Dennis Hopeless sur Cable & X-Force ?
Nous avons fait 7 épisodes ensemble jusqu'à maintenant, donc c'est juste le début, on a des deadlines très serrées et on ne se connaît pas encore bien, mais ça se passe parfaitement, il est charmant. Si on travaille plus longtemps ensemble on se verra en conventions ! C'est toujours mieux pour se comprendre vraiment !

Au niveau du style, Cable & X-Force est moins photographique qu'Invincible Iron Man et peut-être plus proche de ce que vous faisiez sur X-Treme X-Men. C'est un rapprochement conscient entre deux équipes de mutants « black-ops » ?

Oui, je l'ai fait exprès, je pense que ces deux séries vont bien ensemble. Comme je l'ai dit, j'essaye d'adapter mon style à ce que je dessine, et en plus c'est une manière de se motiver à ne pas toujours dessiner de la même façon. Ou de reprendre un style qu'on a déjà utilisé. Ou d'ajouter des choses qu'on a apprises depuis... C'est personnel, mais c'est très important pour nous les artistes de ne pas avoir l'impression de faire tout le temps la même chose. Là encore le simple fait de dessiner des personnages comme Cable ou Colossus que j'aime depuis des années, c'est une opportunité extraordinaire. Pour l'instant je m'amuse ! Et si le public suit, je vais rester des années, comme à mon habitude ! (rires)

Vous êtes chez Marvel depuis plus de 18 ans... Quelle est votre relation avec l'éditeur ? Vous choisissez les projets sur lesquels vous travaillez ou bien on vous bouge là où c'est nécessaire ?

Sincèrement à ce stade ils sont comme ma seconde famille. Ce qui signifie aussi qu'on peut se disputer ou ne pas être d'accord, mais ça fait des années que je n'ai eu aucun problème réel avec eux, ils sont tous très aimables. En plus, quand j'accepte une série, je reste un bon moment dessus, tout le monde le sait. Donc, si Marvel me propose une nouvelle série (comme **Cable & X-Force** par exemple) et me garantit que la série a un avenir à peu près certain et qu'elle va être publicisée, je suis OK. C'est devenu plus difficile aujourd'hui de faire des comics et tout ne se vend pas, donc j'essaye de faire attention à rester sur des séries qui ne vont pas être annulées prochainement...

Vous n'avez pas d'envie de creator-owned ou de projet d'album européen ?

En ce moment, non ! Je n'ai vraiment pas le temps ! Marvel m'occupe bien ! Et j'ai en plus un petit studio qui fait d'autres styles de travaux, donc je ne cherche pas trop à mettre en route des projets personnels, et comme l'occasion ne s'est pas présentée non plus, je continue comme ça !

Vous pensez que votre carrière est limitée par le fait que vous habitiez en Espagne et que l'anglais ne soit pas votre langue maternelle ?

Pas vraiment... Je sais que je n'ai pas beaucoup de contacts avec les fans, mais d'un autre côté, je tiens mes deadlines ! Si tu passes ton week-end en convention à voyager et à signer, quand tu rentres, ton début de semaine est fichu, tu n'es pas en état de faire le nombre de pages que tu dois faire... Je suis un garçon assez pratique, je préfère rester sur mon rythme, me reposer un peu le week-end et voir ma famille et livrer mes pages à temps ensuite.

Qu'est-ce qui vous plaisait le plus quand vous dessiniez les X-Men ?

Le simple fait de dessiner ces personnages de mon enfance ! Pour le coup, les X-Men et Spider-Man ont toujours fait partie de mes personnages favoris ! C'était donc un rêve de pouvoir les dessiner professionnellement. Je suis particulièrement fan de la période John Byrne/Chris Claremont.

Vous avez travaillé un peu avec Warren Ellis qui a la réputation de ne pas être facile, comment ça s'est passé entre vous ?

Entre nous, bien. Mais sur le projet qu'on faisait ensemble, c'était compliqué... Il faisait plein d'autres choses en même temps, des romans, des séries, des trucs pour la TV et donc je ne recevais pas les scénarios... J'ai attendu un moment, des mois même, mais je n'allais quand même pas attendre une année entière... Donc je suis passé à autre chose, mais sinon je n'avais pas de souci avec lui personnellement !

Quels souvenirs gardez-vous de Namor ?

Hum, pas géniaux... Ce projet m'avait été un peu imposé par le président de Marvel, et donc je me suis retrouvé dessus un peu par hasard, je n'ai pas beaucoup aimé. Je sais que les lectrices aiment Namor, mais pour moi ce n'était pas un super projet...

Daredevil et Elektra c'était mieux ?

Largement ! J'ai travaillé sur la version Ultimate, j'ai eu la chance de bosser avec Greg Rucka... Bref, les deux fois que j'ai dessiné Elektra ça s'est très bien passé !

Est-ce que finalement ce n'est pas aussi parce que vous préférez les héros « imparfaits », qui ont des défauts, comme Iron Man, Daredevil, ou Elektra plutôt que les héros sans peur et sans reproches ?

Peut-être... Ce qui est sûr c'est qu'en général, je préfère toujours les héros « originels » de l'univers Marvel, ceux du début. Pour Elektra, j'ai fait une exception car le projet me plaisait. Et au moment où je l'ai dessinée, elle n'était plus un assassin, elle était juste une étudiante. Et Daredevil aussi, le projet me plaisait.

Les crossovers se multiplient de plus en plus et désormais ils sont longs et un peu compliqués, aimez-vous en faire partie ?

Oui et non... D'un côté, tu attends toujours que quelqu'un finisse ses pages pour pouvoir commencer les tiennes, car tout est lié. Et parfois tu attends, et il y a des changements de direction... Tu ne peux jamais vraiment savoir ce qui va se passer. Il y a trop de gens en jeu, trop d'histoires, d'éditeurs... C'est difficile à manœuvrer. Mais d'un autre côté c'est sympathique d'en faire partie, et c'est comme ça ! Encore une fois je suis un garçon réaliste, je fais avec..

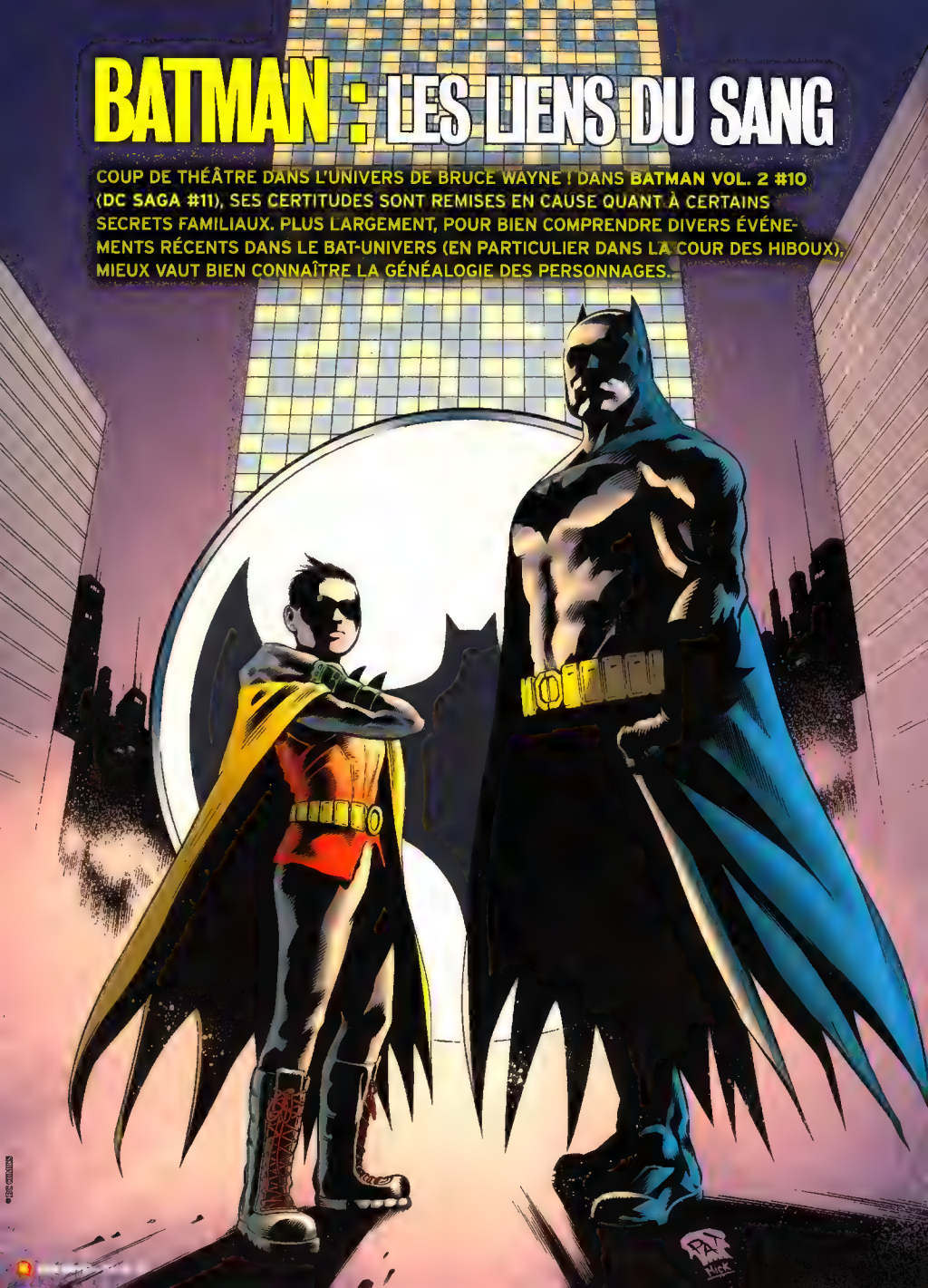
Propos recueillis par Lise Benkemoun

Au centre : retour aux affaires mutantes avec **Cable & X-Force**, qui vient de démarrer aux États-Unis.

Ci-dessus : le Namor lancé par Bill Jemas, pas forcément un bon souvenir pour Salvador, qui lui a préféré **Ultimate Daredevil & Elektra**.

BATMAN : LES LIENS DU SANG

COUP DE THÉÂTRE DANS L'UNIVERS DE BRUCE WAYNE ! DANS **BATMAN VOL. 2 #10 (DC SAGA #11)**, SES CERTITUDES SONT REMISES EN CAUSE QUANT À CERTAINS SECRETS FAMILIAUX. PLUS LARGEMENT, POUR BIEN COMPRENDRE DIVERS ÉVÉNEMENTS RÉCENTS DANS LE BAT-UNIVERS (EN PARTICULIER DANS LA COUR DES HIBOUX), MIEUX VAUT BIEN CONNAÎTRE LA GÉNÉALOGIE DES PERSONNAGES.



(COMMISSIONER GORDON'S STORY:) " IN THOSE DAYS, I HAD BEEN MARRIED BUT A FEW YEARS, AND WAS THE PROUD FATHER OF A HUSKY BABY BOY..."
DON'T PLAY TOO LONG, JIM... REMEMBER A ROOKIE CLICEMAN CAN'T AFFORD TO BE LATE FOR HIS TOUR OF DUTY!
DON'T WORRY... I WON'T BE LATE! I'M SHOOTING FOR A PERFECT RECORD... I'M GOING TO GO PLACES ON THIS POLICE FORCE! LITTLE TONY, HERE, IS GOING TO BE PROUD OF HIS POP WHEN HE GROWS UP!

Ci-dessus ; et tout à coup dans les années 50 on découvre que Gordon a une femme et... un fils, Tony !

Au demeurant, peu de super-héros sont autant une négation de la famille que Batman. Bien sûr les orphelins sont nombreux dans les comic-books. Mais si l'origine de Superman est liée à la destruction de sa planète et la mort de ses parents originaux, il n'a pas tarde à se trouver une famille de substitution. Même chose pour un Spider-Man qui ne mentionne que très rarement ses parents biologiques. Batman, c'est autre chose car ses aventures ont longtemps été construites sur la frustation, sur l'incapacité à retrouver réellement une famille. Ses parents sont tués à la sortie d'un cinéma et Bruce Wayne ne les remplacera jamais réellement. Il va bien par la suite recruter des assistants mais le prérequis semble que pour être Robin, il faut être (ou devenir) un orphelin, Batman n'acceptant dans son périmètre immédiat que des gens eux aussi privés de famille. Il y avait parfois des mentions de parents, des bribes de familles... mais le plus souvent mentionnés seulement le temps d'un épisode. Tout ça, bien sûr, a fondamentalement changé en 2006 avec l'apparition de Damian Wayne (1) dans Batman #655, au début du run de Grant Morrison sur la série. Puis le même scénariste nous a carrément éclairé sur la généalogie du héros, en remontant jusqu'à la Préhistoire (Return of Bruce Wayne). Depuis les choses ont encore été poussées plus loin avec l'intervention de Scott Snyder sur le titre. Le dernier ajout est de taille puisque la conclusion du cycle de la Cour des Hiboux laisse la porte ouverte (ou pas) à l'existence d'un frère de Bruce Wayne...

LA FAMILLE CANNIBALE

Dans la série Batman, Bruce Wayne occupe forcément une place de choix. Au point que le lecteur peut avoir tendance à ne voir les événements que par les yeux du héros. Ainsi quand apparaît Damian Wayne, fruit d'une union entra Batman et Talia, la fille de Ra's Al Ghul, on pourrait être tenté de ne voir en lui que le fils de Bruce, alors que Damian est le produit de deux dynasties. Dans le contexte de ses épisodes, Grant Morrison s'est d'ailleurs ingénié à étendre la famille Al Ghul de différentes manières, à commencer par une saga titrée *La resurrection de Ra's Al Ghul* dans laquelle ce criminel séculaire revient à la vie. En fait son plan est d'injecter son essence vitale dans le corps de son petit fils, Damian. On découvre au passage que Ra's a un fils, le Fantôme Blanc, mais qu'il a toujours méprisé celui-ci car c'est un albinos. Ra's le trouve donc impur et indigne de lui. Mais le plan initial échoue. Finalement Ra's ne peut utiliser le corps de Damian et ne survit que parce que le Fantôme Blanc décide de se sacrifier pour sauver son père. Ra's, tout en étant touché par ce geste, se retrouve donc dans un corps qu'il a toujours méprisé. Et la famille Al Ghul apparaît donc non pas comme une famille qui grandit mais qui se cannibalise, un peu à la manière de Saturne dévorant ses enfants. À sa manière les Al Ghul participent à la négation générale de la famille dans l'univers de Batman. Et les choses ne vont pas s'améliorer par la suite, les relations entre Talia et Damian devenant exécrables.

LES REJETONS DE GORDON

De manière classique, le seul qui ait vraiment une famille conventionnelle dans l'univers de Batman, c'est le Commissaire Gordon. Encore que c'est de manière intermittente. Dans les tous premiers épisodes, Gordon n'évoquait guère sa vie privée et il aurait aussi bien pu être célibataire. C'est World's Finest #53, en 1951, qui va nous éclairer sur la famille de Gordon. Non seulement il est marié mais il a un fils adolescent aux faux airs de Jimmy Olsen, Tony Gordon. Mais un fils que les scénaristes vont vite oublier (il n'est mentionné qu'une autre fois pendant cette période, en 1952), tant l'entourage du commissaire n'est pas mentionné régulièrement. La parente la plus célèbre du commissaire reste Barbara Gordon lancée des années plus tard (Detective Comics#359, 1967) comme étant la fille du policier... et par ailleurs Batgirl. Dans les années 70, les lecteurs étant plus avides de continuité, on finira d'ailleurs par ramener Tony Gordon, le frère aîné de Barbara, dans une aventure de Batgirl. Mais il s'agit surtout de faire table rase de ce personnage qui encombre le passé de la famille. Tony est poursuivi par de méchants espions communistes et trouve la mort dans l'aventure. Jim Gordon et sa fille pleurent un bon coup et on peut passer à autre chose. Si ce n'est que l'histoire de la famille Gordon va singulièrement se compliquer par la suite. Après Crisis, au moment de Batman Year One, on décide de revoir l'âge du commissaire, qui est maintenant sensiblement de la même génération que Bruce Wayne (alors qu'en 1951 Gordon expliquait être né en 1900). Difficile, dans ces conditions, qu'il ait une fille adulte en âge de jouer à Batgirl. En lieu et place il n'a qu'un fils, un bébé qui n'est pas une réinvention de Tony mais se prénomme James Jr. Et Barbara ? Pour conserver cette dernière on explique alors qu'elle est seulement la nièce du commissaire mais que ce dernier, forcément, l'a élevée comme

Ci-dessus et au centre : dans la famille Al Ghul on a une définition très spéciale des liens familiaux. S'il faut sacrifier un fils, ce n'est pas ce qui va arrêter Ra's ou Talia !

En haut : James Gordon Junior, le frère cinglé de Batgirl !

Batman découvre qu'il a un frère caché (ci-dessus), devenu dément après un accident. Et il le retrouve sous l'identité masquée de... Daredevil (pas celui de Marvel cependant).

sa propre fille. Les apparences sont sauves. Gordon divorce ensuite, sa première femme et James Jr. disparaissent alors de sa vie. Et pour compliquer (ou clarifier) tout, un épisode plus tardif viendra nous expliquer que si James Gordon senior est officiellement l'oncle de Barbara... et bien, il y a longtemps, il avait fricoté avec la femme de son frère... et qu'il est bien le père biologique de sa nièce. Ou l'oncle de sa fille. Enfin la boucle est bouclée... De toute façon DC se servira plus tard de la relance de 2011 pour revenir au premier statu quo : Barbara est à nouveau la fille réelle et légale de Gordon. Mais James Jr. ? Du coup il devient le jeune frère de Barbara. Le scénariste Scott Snyder s'est d'ailleurs intéressé à son devenir dès qu'il est arrivé dans l'univers de Batman, en reprenant l'écriture de la série Detective Comics. Dans les épisodes correspondant à l'album français Batman : Sombre Reflet, on découvre non seulement que James Jr. n'est plus un bébé mais qu'il a aussi très mal grandi. C'est devenu un dangereux psychopathe. Au point que son père sera obligé de lui tirer dessus pour l'arrêter. Mais ce n'est pas le premier frère psychopathe de l'univers de Batman. Et pas le dernier non plus...

LES FRÈRES WAYNE

Dans World's Finest #223 (1974), Batman avait fait une découverte retentissante. Le tueur qu'il poursuivait en compagnie de Superman, le « Boomerang Killer » n'était autre que Thomas Wayne Jr., son propre frère aîné ! Les boomerangs qu'il utilise sont d'ailleurs, comme notés dans l'histoire, vaguement semblables aux batarangs... Bruce découvrait alors que ce frère avait été renversé alors qu'il était enfant. Gravement blessé, il en avait gardé des séquelles au point que les parents Wayne avaient préféré le faire interner dans une institution et ne jamais évoquer le fait devant leur plus jeune fils, Bruce, qui ignorait donc l'existence même de Thomas. Du coup Batman tente de retrouver ce frère tout en l'empêchant de tuer à nouveau. La quête est compliquée par le fait que le fantôme Deadman décide d'utiliser Thomas Jr. comme hôte pendant quelques temps. Dans World's Finest #227, Deadman, contrôlant le corps de Thomas, devient un acrobate aérien sous le nom de Daredevil (ça ne s'invente pas). Mais finalement Deadman relâche son emprise. Alors qu'il retrouve son autonomie, Thomas Jr. se précipite devant son frère alors qu'un malfaiteur lui tirait dessus. C'est donc Thomas qui meurt à la place de Batman et ce dernier a tout le loisir de se demander si son frère s'est sacrifié en toute connaissance de cause ou accidentellement. En 2002, Jeph Loeb et Jim Lee vont revenir vers cette histoire en insinuant une version moderne de Thomas Jr. Le tueur Silence (Hush en VO) est en fait un ami d'enfance de Bruce Wayne, Thomas Elliott. Et on a droit pendant toute cette suite d'épisodes à des flashbacks où les parents Wayne, observant les deux enfants en train de jouer, constatent qu'ils se ressemblent comme des frères. Comprenez que Papa Wayne a sans doute fréquenté de très près Maman Eliott. La chose ne sera pas officialisée mais il existe un certain nombre de similitudes entre le Boomerang Killer et Silence, qui sont tous les deux des « tueurs à l'imper »... Et Silence utilise lui aussi... des batarangs ! Grant Morrison reviendra à sa manière sur l'existence supposée d'un Thomas Wayne Jr. quand il éclaircira l'identité du Docteur Hurt, personnage torturant Bruce Wayne à partir de Batman R.I.P. et visiblement très familier avec la famille Wayne. Au point de prétendre être le père, Thomas Wayne Sr., qui aurait mystérieusement échappé à la mort. Batman découvrira plus tard qu'il s'agit en fait d'un lointain membre de sa famille, un être immortel et possédé. Et Grant Morrison d'ajouter cette explication : recueilli par les parents de Bruce, ce fou dangereux a un temps été placé en institution sous le nom de Thomas Wayne Jr. Autrement dit le Docteur Hurt serait, a priori, la version Post-Crisis rénovée par Morrison, du Boomerang Killer, qu'on aurait seulement fait passer, pour des raisons administratives, pour le frère de Bruce.

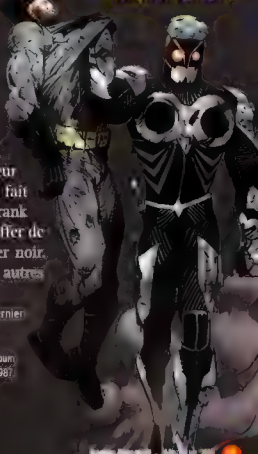
LES FILS DU HIBOU

Pendant longtemps, la seule vraie famille de Bruce/Batman, ce sont ses pupilles successifs, ses Robin : Dick Grayson (futur Nightwing), Jason Todd (futur Red Hood) et Tim Drake (actuellement Red Robin). À un moment de son histoire Bruce Wayne ira jusqu'à formellement adopter Dick, puis Tim (après le décès du père de ce dernier dans Identity Crisis). La chose semble avoir été au moins en partie annulée dans le nouvel univers DC. Si Bruce Wayne garde des liens très forts avec ses fils spirituels, Tim Drake n'est plus un orphelin dans le nouvel ordre instauré tandis que la chose semble plus ouverte pour Dick. Mais justement, la famille Grayson est une autre branche généalogique qui est revenue sur le devant de la scène à la faveur de la renaissance de DC et de la Cour des Hiboux. Pour bien comprendre, il faut faire un grand bond en arrière jusqu'à Batman #107, en avril 1957. Dans ce numéro le petit Dick Grayson respirait un gaz qui avait pour effet de pousser sa croissance. En quelques instants il devenait adulte... et incapable de porter le costume de Robin. Dick était donc obligé d'adopter une nouvelle identité masquée, celle du Owlman (l'Homme-Hibou) le temps d'aider Batman à coffrer une bande de malfaiteurs... les Daredevils (tiens, encore des Daredevils, le bat-monde est bat-petit !) Bien sûr à la fin de l'épisode le gaz cesse de faire effet et Dick retrouve son âge normal, libre de redevenir Robin. Dans les années 60 le nom de Owlman va refaire surface dans des numéros de la Justice League. Les héros de la série se frottent à une version alternative de leur équipe, le Crime Syndicate of America, qui vient d'un univers où la moralité est inversée (les héros classiques y sont donc des criminels forcenés). L'équivalent de Batman se fait appeler Owlman et on s'apercevra plus tard que son vrai nom est... Thomas Wayne ! Entre 2006 et 2007, un jeune héros ressemblant à Dick Grayson sera mentionné dans la série Teen Titans ainsi que dans l'hebdomadaire 52. Il s'appelle Talon et n'est autre que le sidekick de cet Owlman (autrement dit

Ci-dessus : la famille de cœur de Batman est mise à l'honneur dans *Death of the Family*.

Ci-dessus : Scott Snyder nous apprend que Dick Grayson aurait du être un Ergot, mais c'était écrit depuis plus d'un demi-siècle : il a été le premier Owl-Man.

Ci-dessous : le nouveau frangin de Batman ?



[illegible] de Dick, un peu plus tard, [illegible] « mort » de Batman pendant Final Crisis, un autre Owlman fera son apparition dans les pages des Outsiders de Peter Tomasi. Rien à voir avec une version alternative : il s'agit d'un criminologue repéré par Batman, Roy Raymond Jr., à qui on confie cette identité (il faut croire que Bruce Wayne avait dans ses tiroirs une version revue et corrigée du costume de Batman #107).

GRAYSON ANATOMIE

Récemment, quand Scott Snyder et Greg Capullo relancent la série Batman, ils confrontent vite le héros à un mystérieux tueur nommé [illegible] (l'Ergot), qui porte un costume évoquant le motif du hibou (et accessoirement ressemblant un peu à l'uniforme de Nite-Owl dans Watchmen). Il s'avère rapidement qu'il travaille pour une société secrète, les Hiboux, qui a entraîné depuis des lustres des individus triés sur le volet pour leur servir d'exécuteurs, maintenus dans une sorte de vie artificielle après le trépas. Dans les générations passées certains membres de la famille Wayne ont eu maille à partir avec les Hiboux. Mais Batman va vite découvrir que sa famille n'est pas la seule concernée. Il capture l'Ergot qui l'a attaqué et découvre qu'il s'agit d'un ancêtre de... Dick Grayson ! Batman va jusqu'à frapper Nightwing pour prouver sa théorie : Dick portait dans une dent le signe qui démontre que lui aussi était destiné à devenir un Ergot (les Hiboux portant visiblement un intérêt particulier à sa famille). Il convient donc de remarquer la boucle induite par Snyder : Batman explique à Dick qu'il était programmé pour devenir un homme-hibou... Ce qui permet de rebondir sur ce très ancien épisode (#107) de la série qui voyait un Dick Grayson grandir artificiellement et devenir un personnage voisin... Owlman. Et justement, puisqu'on en parle...

LES LIENS DU SANG

Alors que Batman progresse dans son enquête et entreprend de résister à la Cour des Hiboux, la société secrète lance un assaut final (avec une armée d'Ergots) avant d'être exterminée par son membre le plus puissant, quelqu'un qui n'a plus besoin d'eux pour exercer sa revanche sur Bruce Wayne. L'homme d'affaires Lincoln March se présente alors comme étant... Thomas Wayne Jr, le frère aîné de Bruce, reprenant essentiellement l'histoire tragique de 1974 (Thomas aurait été mis de côté, placé en institution...) Bien sûr il est dommage que Grant Morrison et Scott Snyder se marchent un peu sur les pieds à ce niveau-là (le Docteur Hurt ayant déjà joué les Thomas Wayne Jr. récemment, Batman devrait trouver le récit plus que familier) mais le processus va déboucher sur une nouvelle boucle. Pour mieux se venger de Batman, Lincoln/Thomas enfile alors son propre costume qui n'est ni celui du Boomerang Killer ni celui du Daredevil de 1974 mais, presque logiquement, celui d'un homme-hibou nommé... Owlman !

À ce stade-là le travail de Snyder tient donc du numéro d'équilibriste, qui n'est pas sans rappeler ce que Morrison avait fait avant lui sur *Batman R.I.P.* Dans les deux cas les scénaristes ont été capables de convoquer des éléments de la mythologie de Batman parfois tombés en désuétude depuis des décennies. Non pas qu'on puisse résumer l'affaire à un Snyder qui marcherait sur les pas de son collègue. La famille et même un certain sens dynastique sont au centre des préoccupations de Snyder sur d'autres séries (par exemple, dans Swamp Thing, toutes les révélations sur la lignée d'Abigail Cable-Arcane). Et l'auteur va le montrer à nouveau dans son arc suivant de Batman, intitulé *Death of the Family* (« Mort de la Famille »). Cette fois-ci, par contre, il s'agit bien de la famille de cœur de Batman (Nightwing, Batgirl...) et pas à proprement parler de celle du sang. Un travail imposant au sujet duquel on regrettera néanmoins un certain défaut de Snyder sur Batman, défaut qu'il a en commun cette fois avec le Daredevil de Brian Michael Bendis : démarrer assez fort ses arcs pour escamoter finalement une partie de la conclusion. Tout comme Batman passe tous les premiers épisodes de *La Cour des Hiboux* à peiner à battre un seul Ergot (avant d'en affronter des dizaines par la suite sans faire autant d'effort), l'ambition retombe un peu sur la fin (c'est-à-dire, pour *La Cour des Hiboux*, une fois passés les dires de Lincoln March, mais *Death of The Family* est atteinte du même syndrôme). Dommage, car même si les épisodes intermédiaires sont bons il en faudrait peu pour accéder carrément à un autre niveau ! En tout cas un de ces jours on aimerait bien voir Silence, le Docteur Hurt et cet Owlman se croiser. Ils auraient sans doute des choses à se dire... D'ici là, aux USA, Snyder et Capullo annoncent déjà leur prochain arc, Batman Year Zero (un titre qui fait forcément penser au Batman Year One de Frank Miller et David Mazzucchelli). Il s'agira de greffer de nouveaux éléments sur la genèse du chevalier noir. Allez savoir s'il ne s'y cachera pas quelques autres secrets de famille ?

Xavier Fournier

(1) Ou plus exactement la réapparition puisqu'il apparaissait, bébé, dans l'album Batman : Son of the Demon en 1987.

UNE CROIX POUR X

S'EN EST FINI D'AVENGERS VS. X-MEN, LA SAGA QUI AURA OPPOSÉ UNE PARTIE DES MUTANTS (REGROUPÉS AUTOUR DE CYCLOPS) À PRATIQUEMENT TOUT LE RESTE DE L'UNIVERS MARVEL. AU FINAL, COMME D'HABITUDE POUR CE GENRE D'ÉVÉNEMENT, IL Y A UN MARTYR CENTRAL ET DES RETOMBÉES, QUI ENCLENCHENT LA PROCHAINE PHASE DE MARVEL. ENCORE QU'IL FAUT SE MÉFIER DES APPARENCES.

LE SACRIFIÉ

À chaque crossover Marvel et DC aiment à ramener des personnages et à en tuer d'autres. Cette fois, c'est donc Charles Xavier, le Professeur X, qui y passe. Pas vraiment une nouveauté puisque dans les années 60 ce cher Xavier avait été pratiquement un des premiers héros Marvel à disparaître avant qu'on annule sa mort quelques temps plus tard. Depuis, le Prof X a été régulièrement pris pour cible, infesté par un Brood, blessé par balle dans le Chant du Bourreau puis à nouveau pendant *Messiah Complex*. Charles Xavier est revenu de tout ça et bien d'autres choses encore. Sa mort risque donc de laisser de marbre beaucoup de lecteurs endurcis. D'autant que le fondateur des X-Men avait singulièrement entaché sa réputation ces dernières décennies en donnant naissance au monstrueux Onslaught, en sacrifiant une génération inconnue de X-Men dans Deadly Genesis ou en torturant le robot Danger. Au point de devenir un personnage passif dans l'univers des mutants. Ses anciens élèves ne le respectaient plus guère. Ce n'est donc pas tant sa mort qui importe...

LE MEURTRIER

Non, ce qui importe c'est que c'est surtout le premier meurtre de Cyclope, ex-premier de la classe du Prof X, qui tue ainsi le père au propre comme au figuré. Il entérine un glissement vers le rôle de super-vilain amorcé depuis quelques années, devenu un militant extrémiste au-delà du raisonnable. Bien sûr Scott Summers tue son père de substitution alors qu'il est sous l'emprise du Phénix. Mais à la différence des autres hôtes de cette entité, les différences entre le Cyclope moderne et sa version possédée sont assez minces. À la fin d'AvX, Summers assume ses actions et se radicalise encore plus, attirant les foudres non seulement des Vengeurs mais aussi de la faction mutante dirigée par Wolverine. Déjà que ces deux-là n'étaient plus vraiment potes depuis *Schisme*, l'assassinat de Charles Xavier creuse encore plus le fossé. À plus forte raison parce que Cyclope, à un niveau philosophique, continue à ne pas voir le problème. Dans ces conditions l'équipe des X-Men de Summers va de plus en plus ressembler à une Confrérie des Mauvais Mutants...

LE DIVORCE

La Panthère Noire est touché à un autre niveau par le crossover. Au Wakanda, la guerre contre les Phénix a été vécu comme une guerre contre les mutants en général, poussant T'Challa à rompre sans délai son mariage avec Tornade. En fait, sous la surface, Marvel ne fait que défaire quelque chose que ses scénaristes n'ont jamais su gérer. Depuis le mariage des deux héros, c'est comme si Tornade n'était plus que l'ombre d'elle-même. Même un retour chez les X-Men et un passage chez les Vengeurs ne lui aura pas rendu sa superbe, nous donnant une Tornade bien plus effacée que ce qu'on avait pu connaître dans les décennies précédentes... à part dans les quelques épisodes des X-Men écrits récemment par Brian Wood. Le divorce forcé de Tornade s'accompagne d'une volonté d'en refaire un personnage majeur chez Marvel, avec des implications dans diverses séries mutantes et surtout un nouveau petit ami finalement assez logique. Plus qu'un divorce c'est une libération pour Tornade et Panthère Noire. C'est un vrai retour aux affaires pour la mutante noire.

LE GÉNOCIDE

L'impact émotionnel de la mort de Xavier tendrait à faire oublier que les Cinq Phénix n'avaient pas attendu pour ravager une partie de la planète. Difficile de croire que ces actes n'ont pas causé la moindre victime. En particulier pour l'un des Cinq. Dans un passage d'AvX, Namor le Prince des Mers (en mode Phénix) a rasé une partie du Wakanda (le pays de la Panthère Noire) et fait beaucoup de victimes. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que les deux héros sont en conflit. Pendant les années 70, dans la série des Défenseurs, une guerre avait carrément éclaté entre Atlantis et Wakanda. Puis, pendant Dark Reign, Namor a joué un rôle trouble dans un traquenard contre Panthère Noire (le Docteur Fatalis manquant de peu de les assassiner). La mentalité de Namor était plus altérée par le Phénix que celle de Cyclope. On pourrait sans doute le considérer comme moins responsable. Mais Namor n'est pas du genre à faire son Mea Culpa. Et inversement T'Challa la Panthère Noire n'est pas d'humeur à le laisser s'en tirer avec quelques excuses.

LE DÉBARQUÉ

En marge du récit principal, un autre personnage sort lui aussi profondément secoué : Noh-Varr le Protecteur (ex-Marvel Boy, ex-Captain Marvel) s'est retrouvé coincé entre sa fidélité envers ses collègues Vengeurs et sa loyauté à l'empire Kree. S'il a choisi le camp de la Terre, il l'a fait bien trop tard et s'est fait éjecter de l'équipe. Une sortie peu glorieuse pour un personnage qui est passé à travers bien des looks, bien des noms et bien des missions sans que jamais rien ne tienne sur la longueur. En définitive Noh-Varr sort des Vengeurs de Bendis sans réellement avoir gagné grand-chose dans l'histoire. On pouvait croire que ce bannissement dans l'espace, pendant AvX, le prédisposait à jouer un rôle dans les nouveaux Gardiens de la Galaxie du même Bendis mais il n'en est rien. Au final voilà un personnage qu'on aura suivi dans la série Dark Avengers puis dans les Avengers mais qui termine le cycle sans réellement avoir progressé ou construit une histoire. Tout ça pour ça ?

EFFORT COLLECTIF

Avengers vs. X-Men a été un récit écrit en groupe. Ce qui est toujours un peu le cas quand il s'agit de générer des crossovers (ne serait-ce qu'avec les interventions de l'éditeur). Mais là Marvel a réellement demandé à ses auteurs de travailler à la manière d'un pool de scénaristes, comme on le voit dans le cas d'écriture de séries TV. À l'évidence cette méthode a ses limites, comme on a pu le voir avec des sautes de ton ou d'ambiance selon les épisodes, phénomène réhaussé par l'utilisation de dessinateurs aux styles très différents. À la rigueur les uns auraient pu travailler sur les scènes dans l'espace, les autres sur K'un-L'un. Passer d'un John Romita Jr. à un Olivier Coipel a parfois été violent. Mais Marvel semble se satisfaire de la méthode puisqu'Age of Ultron, crossover en cours de publication aux USA, est dessiné seulement à 50% par Bryan Hitch, auquel s'ajoutent des artistes très différents. Reste à voir si cette fois la méthode sera appliquée avec un peu plus de jugeotte...

RESPECTING YOU.
YOU WANT TO HAVE THIS DISCUSSION? FINE.
BUT IT'LL HAVE TO WAIT FOR ANOTHER DAY.
THERE'S A DESTRUCTIVE FORCE HEADED TOWARDS EARTH AND WE HAVE TO FIGURE OUT A WAY TO STOP IT.
RESPECTFULLY, GET THE HELL OFF MY ISLAND.

LE BAGARREUR

Et si... finalement tout ça était en bonne partie la faute à Captain America ? On le voit bien rétrospectivement : dès Avengers vs. X-Men #1, Steve Rogers et ses Vengeurs sont en mode préparation à la guerre... Et pas vraiment portés sur la discussion (à un moment il va jusqu'à trahir Wolverine). S'il n'avait pas poussé les X-Men d'Utopia dans leurs retranchements, l'arrivée du Phénix sur Terre se serait produite dans des conditions carrément différentes. La vraie contradiction c'est que finalement le Captain d'Avengers vs. X-Men n'a visiblement pas enregistré la leçon qu'il avait apprise à la fin de Civil War, quand il avait suspendu le combat après s'être rendu compte de la destruction qu'il entraînait. Pendant tout le passage avant la constitution des Cinq Phénix, les Vengeurs sont responsables d'une bonne partie de l'escalade de la tension. Si Captain America avait mis de l'eau dans son vin et était arrivé en disant « vous êtes les spécialistes des mutants, comment voyez-vous les choses ? », l'affrontement aurait été désamorcé.

VENGEANCE MUTANTE

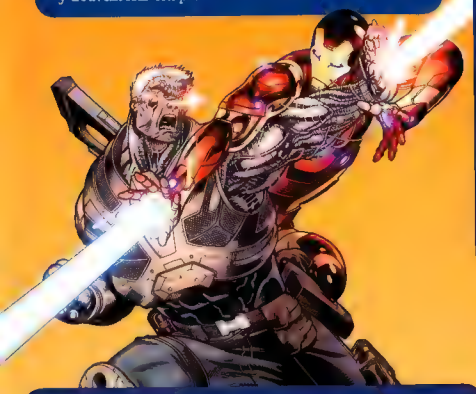
Sans pour autant que Captain America fasse réellement face à sa responsabilité, la conclusion d'AvX est le creuset d'un rapprochement entre les X-Men (ceux de Wolverine, mieux intégrés que les radicaux de Summers) et les Vengeurs (d'où, à terme, la création de la nouvelle série Uncanny Avengers). L'idée fera sans doute bondir les puristes qui aiment séparer les séries. Mais elle est aussi la conséquence d'un processus entamé il y a des décennies, quand des mutants comme Vif-Argent, la Sorcière Rouge puis le Fauve (et plus récemment Wolverine ou Tornade) sont devenus des Vengeurs. Quand un Phénix ou un Apocalypse attaquent, ils ne menacent pas que les mutants mais bien le monde entier. Un des effets d'AvX est donc de réunifier les fiefs éditoriaux de Marvel et faire que tout le monde (pas seulement les personnages mais aussi les éditeurs et les auteurs des différentes séries) se parle. Et si, vraiment, vous n'aimez QUE les Vengeurs ou QUE les X-Men, pas de panique, il y a assez de séries pour que tous les lecteurs y trouvent leur compte.

ENSORCELEUSE OU ENSORCELÉE ?

Celle qui redore son blason, c'est la Sorcière Rouge. La série La Croisade des enfants avait déjà fait un pas en avant pour l'exonérer d'une bonne partie de sa culpabilité passée, quand elle s'était retournée contre les Vengeurs et les X-Men. Mais au final Wanda n'a jamais tué quelqu'un qu'elle ne pouvait pas ramener à la vie. Et n'a pas été aussi destructrice que les Cinq Phénix ou même que le seul Namor. Maillon essentiel dans la conclusion de l'histoire, la Sorcière Rouge peut donc maintenant espérer reprendre une place dans l'échiquier de Marvel. Mais si parmi vous il y en a certains qui regrettent que tout soit si facilement pardonné, certains membres des Uncanny Avengers vont quand même avoir la dent dure. Que sa présence soit tolérée, oui. Qu'on lui pardonne, par contre, c'est une autre paire de manches et c'est un des ressorts des premiers épisodes de Rick Remender et John Cassaday. Wanda reste un personnage à reconstruire, en quête de son libre arbitre...

TEL LE PHÉNIX

Qui aura, finalement, compris quelque chose au fonctionnement du Phénix ? Certains épisodes annexes nous apprennent que le Phénix a pour habitude de créer un groupe de sous-avatars (qui, sans l'intervention des Vengeurs, auraient dû être les membres de Génération Hope) avant de détruire des mondes. D'autres numéros nous montrent que dans la patrie d'Iron Fist, K'un-L'un, on sait au contraire gérer le Phénix par la méditation... Sans que les précédentes manifestations du Phénix (à commencer par la version Jean Grey) aient utilisé des acolytes, certains scénaristes actuels semblent partir du principe que le Phénix est une entité bienveillante, d'autres que le Phénix Noir est un aspect négatif inexorable ou encore corrompu par l'expérience d'Iron Man ou la philosophie de Cyclope. Passé le crossover, Hope Summers, qui était l'Élue depuis *Messiah Complex* se retrouve donc sans destin apparent et, de fait, plus malléable pour les auteurs. Incarnation de la résurrection, il est certain qu'on reverra le Phénix un jour. Avec ou sans Hope...



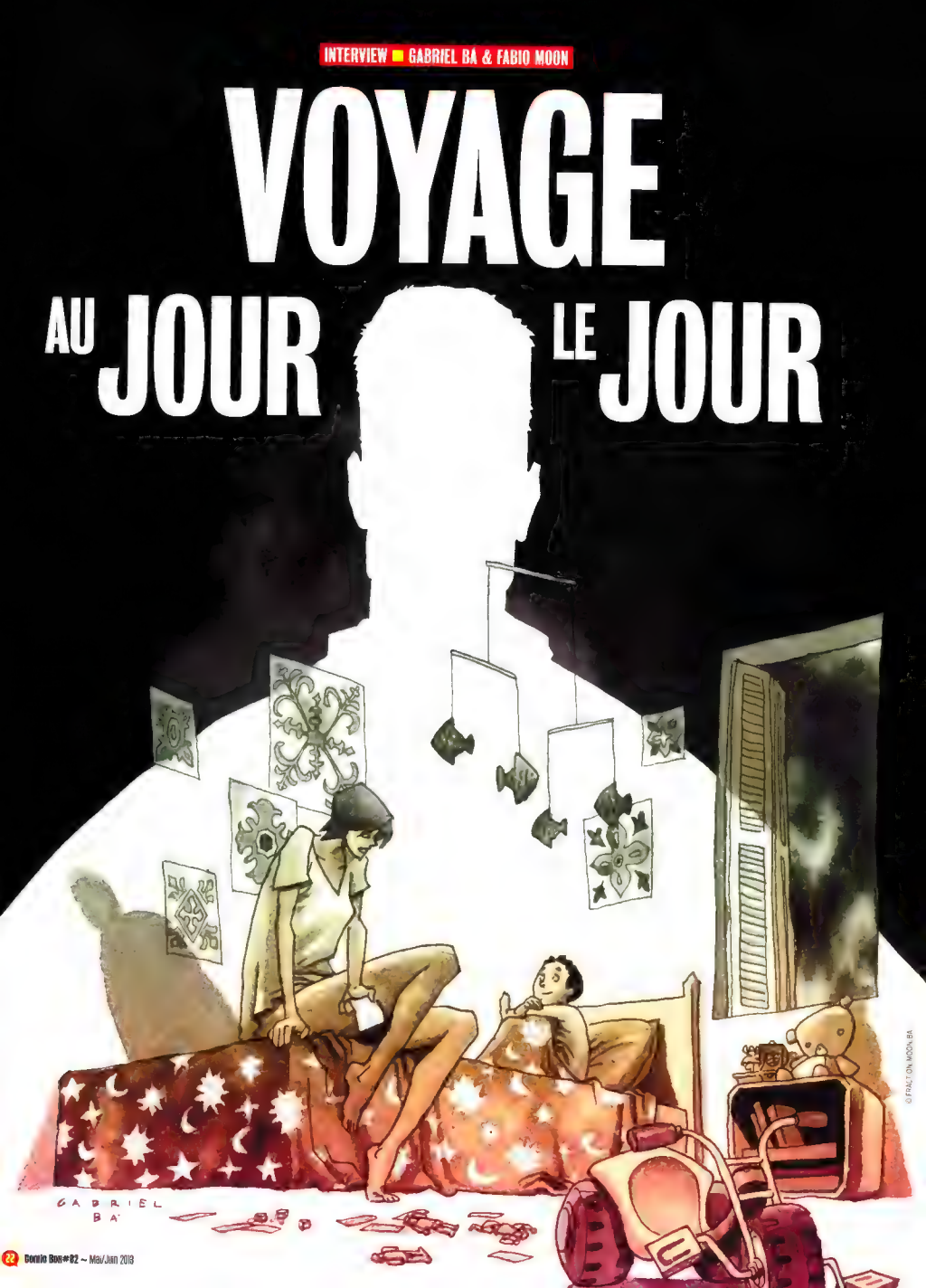
LE GRAND ABSENT

Son père devient une menace cosmique, sa fille adoptive est destinée à porter le Phénix, le monde est en péril et pendant ce temps... Où est Cable ? Officiellement les auteurs expliquent dans les épisodes suivants que Cable (Nathan Summers) était en convalescence après les événements d'X-Sanction (pourtant vendus comme un prologue à Avengers vs. X-Men). Sur le plan thématique, Marvel a totalement loupé le coche. Connu pour être proactif et même pour avoir la technologie pour voyager dans le temps, on voit mal comment Cable pourrait rester les bras croisés pendant que son père se transforme en assassin, que sa fille est menacée et que le mentor des X-Men passe à la trappe. Une vraie occasion ratée (Marvel ou DC nous ont déjà refilé des séries dérivées pour beaucoup moins que ça). Le héros reviendra dans les pages de la nouvelle série Cable & The X-Men mais franchement, les scénaristes ont perdu une bonne occasion de le rendre utile (à plus forte raison quand on voit le vide qu'était X-Sanction). Ça vaut pour Rachel Summers, elle aussi à peine présente...

LA FIN DE L'INNOCENCE ?

On comprendra que le rôle actuel de Cyclope et sa fonction de meurtrier ne fasse pas la joie des fans de longue date du personnage. Certains crieront même à la trahison et à la corruption cynique d'un héros classique. Pourtant la petite graine a été plantée de longue date (cf. Comic Box #73). On pourra toujours dire que Cyclope est resté infecté après sa possession par Apocalypse ou son absorption d'un éclat du Void (aspect maléfique du héros Sentry). Mais en fait tout ça est peut-être aussi une parabole des X-Men qui, à un moment, se sont perdus et n'ont plus représenté grand-chose (voir ce que nous disions de Tornade, par exemple). Le pas franchi par Scott Summers, digne d'un Darth Vader passé du côté obscur, enclenche en fait un retour de manivelle. Maintenant que Cyclope est allé si loin, il est temps d'aller à la redécouverte de l'innocence des X-Men et c'est quelque chose qui sera traité de différentes façons dans des séries comme Wolverine & The X-Men et surtout All-New X-Men. Ce n'est pas la fin de l'innocence mais le préambule à un rebond...

VOYAGE AU JOUR LE JOUR



FABIO MOON ET GABRIEL BÁ SONT INSÉPARABLES OU PRESQUE. L'UN DÉBUTE LES PHRASES, L'AUTRE LES TERMINE... FRÈRES JUMEAUX, CES DEUX GARÇONS BRÉSILIENS HABITENT ET CRÉENT ENSEMBLE LEURS BANDES DESSINÉES, NOTAMMENT, UMBRELLA ACADEMY ET PLUS RÉCEMMENT DAYTRIPPER (URBAN COMICS) NOMINÉ CETTE ANNÉE À ANGOULÊME. APRÈS UN BON PASSAGE CHEZ DARKHORSE, ET UNE COLLABORATION REMARQUÉE AVEC MATT FRACTION SUR CASANOVA, DÉSORMAIS LE MONDE DES COMICS S'ARRACHE CES AUTEURS PAS COMME LES AUTRES, ET LA BD FRANCO-BELGE DEVRAIT LEUR TENDRE LES BRAS RAPIDEMENT ! L'EFFET « DOUBLE DOSE DE TALENT », SANS DOUTE !

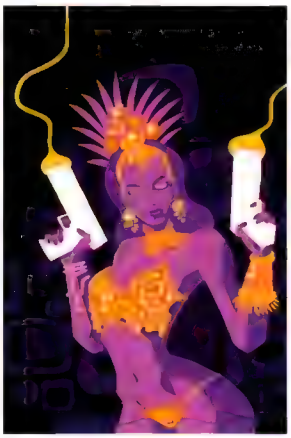
REPÈRES

> Leurs séries phares :
- Umbrella Academy
- Casanova
- Daytripper
- B.P.R.D. 1946 / 1947

Quel a été le point de départ de Daytripper ?

Fabio Moon : Il était dans le bain...

Gabriel Bá : C'est vrai ! (rires) Nous habitons un appartement proche d'une favela et un jour où j'étais effectivement dans le bain, immobile, je me suis dit qu'à cause de cette proximité géographique avec la favela, je pouvais mourir bêtement d'une balle perdue... Comme ça, sans raison... Or quand on meurt, on se met à réfléchir sur sa propre vie, comme quand tu apprends la mort de quelqu'un que tu connais d'ailleurs ! Il me semble que la mort des gens te renvoie toujours à ta propre vie. Et aussi à ce que tu pensais de la personne qui est morte... On a donc réfléchi ensemble avec Fabio à la façon dont on pourrait traiter ce sujet, de la mort et de la vie. Et ça a donné **Daytripper**.



La structure de Daytripper est assez originale, pensez-vous qu'on a la même perception de ce comic-book quand on le lit à raison d'un chapitre par mois comme aux USA ou quand on lit tout d'un coup comme en France ?

FM : C'était un des défis pour nous, c'est vrai, de créer à la fois une histoire qui fonctionne en 10 chapitres mensuels et quand on la lit d'une traite. Le plus difficile en fait, ça a été les 2 ou 3 premiers chapitres, parce qu'il reste un certain mystère sur les personnages et le fonctionnement du livre, mais après, une fois qu'ils sont plongés dans l'histoire et qu'ils ont compris, c'est bon. Néanmoins, je pense que c'est plus fort quand on lit tout d'un coup...

À de nombreuses reprises, la mort de Bras semble totalement injuste, n'est-ce pas un peu pessimiste de votre part ?

GB : Il y a de l'injustice, c'est vrai et la vie est difficile pour tous les hommes ! Mais je ne pense pas que ce soit un livre pessimiste, au contraire. Nous voulions faire passer l'idée qu'on est assez fort pour supporter ces difficultés que la vie nous envoie. Que le meilleur est toujours à venir. Que la vie est une aventure extraordinaire et que la mort en fait partie. Il y a des tas de mauvaises choses dans une vie, mais il ne faut pas se focaliser dessus ! Trop de gens le font et passent à côté de l'essentiel. Je crois que l'avantage c'est que chacun peut s'identifier à Bras et comprendre à travers son histoire, à quel point la vie est belle. En tout cas c'est notre point de vue.

FM : Quand tu vas à l'enterrement de quelqu'un, tu ne penses pas aux conditions de sa mort. Au contraire, tu te souviens de tous les bons moments passés ensemble, de tout ce qu'il ou elle a fait de bien dans sa vie, tu ne gardes que le positif en tête. Notre intention avec la répétition de la mort dans le livre, c'est justement que les gens réfléchissent de cette manière. Et qu'ils réalisent ainsi ce qui est vraiment important dans la vie et combien elle est fantastique. Je pense que plus le lecteur connaît Bras et plus il réalise ça. En tout cas, j'espère !

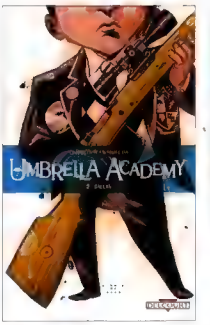
Comment avez-vous atterri chez Vertigo ?

GB : Le chemin a été long ! (rires)

FM : Oui ! Nous sommes allés à la convention de San Diego pendant 16 ans avant que ça arrive. Là-bas nous avons rencontré beaucoup d'artistes et d'éditeurs, dont un, Bob Schreck, qui appréciait notre travail et nos histoires, sauf qu'à l'époque, il n'éditait que des comics de super-héros (chez DC), donc forcément, ça n'allait pas avec nos histoires ! Pendant tout ce temps, nous faisions nos projets avec d'autres éditeurs plus petits, nous avons publié 4 ou 5 bouquins aux USA, mais tout en continuant de montrer notre travail à Bob. Ça a duré 6 ou 7 ans. Et quand il est passé chez Vertigo, il nous a dit, cette fois c'est le bon moment, je vais pouvoir éditer votre genre d'histoires, envoyez-moi des choses. On lui a envoyé 4 ou 5 projets et c'est celui de Daytripper qu'il a préféré. Mais il faut être honnête, sans les projets que nous avons faits avant, aux USA, on n'aurait pas été à la hauteur pour Vertigo et **Daytripper**. Ce n'est pas si facile que ça quand on est brésilien d'écrire en anglais pour des lecteurs américains... Et même comme ça, Bob a dû parlementer pas mal avec les autres gens de Vertigo pour les convaincre que Daytripper pouvait marcher...

Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous dans ce projet ?

GB : Écrire en anglais... Trouver les formules qui fonctionnent. Nous sommes allés souvent aux USA mais ce n'est pas notre culture de base. Heureusement, comme l'histoire de **Daytripper** se passe au Brésil, c'était un peu plus facile pour nous, car on n'avait pas beaucoup besoin de références particulières comme on aurait dû en avoir si on avait situé le bouquin à New York ou à Los Angeles. Et puis nous avons choisi d'écrire avec un vocabulaire simple, pour que tout le monde puisse comprendre cette série.



Umbrella Academy : des enfants aux pouvoirs extraordinaires, recherchés dans le monde entier et rassemblés par un père adoptif richissime, ça ne vous rappelle rien ?

Comment avez-vous choisi ce titre, Daytripper ?

GB : On a pensé à de nombreux titres avant d'arriver à celui-là. On avait appelé la série **Bras** comme le héros, pendant longtemps, mais en fait ce n'était vraiment pas possible parce que Bras en anglais, c'est des soutiens-gorges ! (rires) L'avantage de **Daytripper** c'est que c'est un mot à double ou triple sens. C'est le titre d'une chanson des Beatles. Ça évoque une certaine période, des gens qui expérimentent la drogue et qui voyagent. Or il y a des tas de personnages qui voyagent dans la vie de notre héros. Et en même temps bien sûr, c'est une histoire qui raconte ce grand voyage qu'est la vie... Ça a été difficile de choisir un titre pour le monde entier, mais avec le recul, je pense que c'est bien. Et on peut ajouter un sous-titre dans certains pays si on veut.

Ci-dessous : Hellboy petit et fan de crêpes !

Bras s'appelle aussi Petit miracle... Est-ce que seule sa mère l'appelle comme ça, ou vous aussi parce que sa vie est remplie de petits miracles ?

GB : Les deux ! Pour sa mère, chaque enfant est un petit miracle, c'est normal ! Et la vie est pleine de petits miracles, à toutes les étapes. Chaque jour dans une vie, il peut se passer des choses incroyables. On peut rencontrer l'amour de sa vie par exemple alors que la veille on ne le connaissait pas...

Bras est assez solitaire comme personnage, avez-vous l'impression que le fait d'être jumeaux vous rend moins seuls ?

GB : Quand tu as un jumeau, tu sais à quel point il est important pour toi, même s'il est une autre personne. Donc tu comprends peut-être plus vite que d'autres, combien ta famille, tes amis etc. le sont aussi. Des tas de gens oublient cela ! Mais nous, nous savons que les autres ont une très grande importance, et ça vient du fait que nous sommes jumeaux.

FM : Et comme en plus nous travaillons ensemble, nous savons que notre relation est importante dans tous les aspects de notre vie. Ça en revanche, ce n'est pas parce que nous sommes jumeaux, on pourrait juste être frères ou amis, ça marcherait aussi, mais c'est parce que nous sommes proches l'un de l'autre. Et de ce fait, cela nous permet de parler de toutes les relations proches. De l'amour et de l'amitié notamment.

Ci-dessous : Casanova, mi-espion, mi-voleur, le nouveau James Bond ?

Vous étiez nominés à Angoulême pour Daytripper, même si vous n'avez pas eu le prix, c'était important pour vous ?

FM : Magnifique ! C'est un grand rêve pour des auteurs brésiliens comme nous d'avoir la chance de venir ici, dans le plus grand festival BD d'Europe ! C'est la première fois que nous venions en France, ça nous a fait très plaisir ! Et puis être ici avec un album en sélection officielle, ce n'est pas comme être ici en tant que lecteur, ou présenter un projet, c'est vraiment incroyable !

Comment se fait-il que vous parliez français ?

FM : Parce que nous avons pour objectif de dominer le monde (rires)

GB : **Casanova** vous est monté à la tête on dirait (rires) !

FM : Plus sérieusement, si nous voulons travailler pour d'autres marchés, nous devons apprendre les langues et la culture des lecteurs, comme nous avons fait pour les États-Unis. Ainsi en venant ET en parlant français on découvre la vie quotidienne des gens, on discute avec eux, on apprend à les connaître naturellement. On parle dans les bars, on mange français, on boit du vin, (rires) ce sont des scènes ou des expériences que nous pourrons ensuite utiliser dans nos bandes dessinées !

GB : J'ai pris trois mois de cours avant Angoulême et maintenant, je me débrouille !

FM : Moi je suis moins rapide, j'ai fait deux ans d'études de français !

Quelles étaient les premières bandes dessinées que vous lisiez petits ?

GB : On a commencé comme tout le monde par la BD brésilienne ! Il faut savoir qu'il y a une grande culture BD au Brésil, notamment pour les enfants. Les meilleures ventes BD sont celles des bandes dessinées pour enfants. Il y a par exemple un auteur, qui est un peu comme le Disney brésilien, il s'appelle Mauricio de Sousa. Il a créé des personnages très connus, dont Turma da Monica, (ça veut dire les amis de Monica). Presque tous les enfants du pays connaissent ! Les histoires ne sont pas exactement les mêmes que quand nous étions petits, mais les personnages, oui ! Et aujourd'hui encore, il dessine, il a des artistes avec lui dans son studio, c'est une star au Brésil !

C'est ça qui vous a donné envie de faire de la BD ?

FM : Pas tout à fait. Ce qui nous a plu d'abord dans le fait de dessiner, c'était que c'est quelque chose que nous pouvions faire ensemble et partout ! Nous sommes jumeaux, donc c'était important pour nous de partager une activité. On dessinait à l'école, à la maison, à la plage etc. C'était comme un jeu entre nous. Et ça nous aidait aussi à créer des relations avec les autres enfants. Ensuite, quand nous avons eu une dizaine d'années, nous avons découvert que nous aimions vraiment raconter les histoires de vie. Celles qu'on lit dans les romans, mais aussi celles de la vie quotidienne etc.

Vos personnages ont souvent des visages anguleux, pourquoi ? Quelles sont vos influences artistiques ?

GB : La première raison à mon avis, c'est que nous sommes minces tous les deux ! (rires) Donc pour nous c'est plus facile de dessiner des gens minces que des personnages gros !

FM : Tous les artistes sont comme ça, au moins au début, tu crées des personnages avec des modèles de corps que tu connais ! Après tu peux faire différemment ! La fille de Bras, par exemple, c'est un peu une version de lui en plus gros (rires) !

GB : À part ça, on aime le noir et blanc et les traits stylisés. Il nous semble que ça fait passer plus d'émotions. En même temps, on aime aussi qu'il y ait beaucoup de détails dans les dessins, pour montrer la réalité telle qu'elle est. Il faut donc trouver un équilibre. Et puis, comme on en a déjà parlé, ce qui est le plus populaire au Brésil ce sont les bandes dessinées pour enfants, on a donc choisi volontairement un style de dessin très éloigné de cela, pour montrer justement que la bande dessinée ne s'adresse pas qu'aux enfants.

FM : Nous avons eu de nombreuses influences. Laerte est un artiste brésilien qui nous a beaucoup inspiré. À la fois pour ses traits stylisés et aussi parce que ses histoires se déroulent à côté de chez nous à Sao Paolo et que nous avons eu le plaisir

de reconnaître les lieux à travers ses dessins. Ensuite bien sûr, il y a eu Will Eisner qui est notre maître parce qu'il raconte des histoires du quotidien, comme nous et que son dessin est à la fois stylisé et fait passer des émotions, exactement comme ce que nous cherchons à faire. Et puis il y a Moebius. Et pour mon frère, il y a aussi Eduardo Risso, l'auteur de **100 Bullets**, qui a eu une grande influence sur lui, notamment dans le traitement du noir et blanc. Nous aimons beaucoup les gens qui savent magnifiquement traiter le noir et blanc comme par exemple Frank Miller ou Mike Mignola.

Vous avez fait du BPRD, d'ailleurs !

FM : Oui, on a fait une histoire et là on en fait une autre, en ce moment !

GB : Pour la première, on était juste dessinateurs, mais là, on écrit avec Mignola !

FM : Il nous a donné l'idée de départ et quelques directives sur ce qui devrait se passer dans l'univers, et il nous laisse écrire. Travailler avec un autre scénariste comme Mignola ou comme Matt Fraction sur **Casanova**, c'est un défi pour nous, et un plaisir, car ça nous permet de dessiner des histoires que nous n'écririons pas ! Et au passage, ça nous permet de devenir meilleurs dessinateurs !

Qu'est-ce qui est le plus intéressant pour vous dans la collaboration avec Matt Fraction ?

FM : On a travaillé avec lui AVANT qu'il ne devienne très connu.. Et je crois que dans un sens, on peut dire que nous avons grandi ensemble, en tant qu'artistes. Je pense que ce serait plus facile pour lui et pour nous de faire ce genre de projets aujourd'hui. Au moment où on l'a démarré, ça semblait bizarre... (rires)

GB : Mais en même temps, aujourd'hui, il n'aurait plus le temps de se lancer là-dedans, tellement il est occupé par Marvel !

FM : Moi, j'ai l'impression que tout ce qu'il ne peut pas mettre dans ses comics de super-héros, il le met dans **Casanova** ! (rires)

Qu'est-ce que vous préférez dans Casanova ?

GB : Les personnages ! Ils ont une relation très forte et très compliquée entre eux... C'est vraiment une famille dysfonctionnelle... Pour nous c'est ça qui est intéressant, plus que le pouvoir et les aventures elles-mêmes, même si l'histoire est très bien aussi pour ça. On a eu de la chance !

FM : On ne savait pas dans quel sens irait l'histoire quand on a accepté, ni si elle nous plairait ! On savait juste qui était le scénariste. C'est pour ça qu'il dit qu'on a eu de la chance !

GB : Le projet global, c'est de traiter les 7 péchés capitaux, un volume par péché. On en a déjà publié trois... Mais Matt est très occupé et nous aussi... Donc là, **Casanova** est un peu en pause... (rires)

Souvent dans les comics, les héroïnes sont plus ou moins inconsistantes, vous verriez-vous écrire une histoire avec une héroïne forte ?

FM : Oui, nous réfléchissons depuis longtemps à écrire une histoire spécifique avec un personnage principal féminin, mais elle ne sera pas seule durant toute l'histoire, juste une partie... Dans **Casanova** par exemple, j'aime bien la sœur jumelle de Casanova ! Et dans le second volume, il y a une héroïne intéressante... La seule chose c'est qu'elle se comporte exactement comme un personnage masculin ! Et nous, nous pensons que ce serait mieux, si on choisit un personnage féminin d'aborder aussi des préoccupations féminines et que les lectrices puissent s'identifier... J'espère que nous allons avoir aussi beaucoup de lectrices françaises !

Pendant longtemps, vous faisiez du noir et blanc, aujourd'hui, vous travaillez avec le coloriste Dave Stewart...

GB : Nous sommes plus à l'aise avec le noir et blanc, c'est sûr. Et nous pensons que le dessin a besoin d'être bon, dès le noir et blanc. La couleur peut l'améliorer mais pas le rendre bon s'il ne l'est pas... Mais aujourd'hui nous pensons désormais en couleurs !

FM : Et c'est grâce à Dave ! Avant, nous avions peur de la couleur ! On faisait tout le travail en noir et blanc ou on faisait les couleurs nous-mêmes car on pensait qu'une mauvaise couleur pouvait gâcher tout le dessin... Puis on a rencontré Dave, on a fait **Umbrella Academy** ensemble et son travail était tellement différent de tout ce qu'on avait vu avant qu'on lui a fait confiance ! Et il nous a prouvé combien au contraire, la couleur pouvait vraiment améliorer les dessins et qu'il y avait des tas de styles de couleurs différents. Après ça j'ai fait **Sugar Shock** et c'est lui qui l'a colorisé. À chaque projet, il change de style de couleurs ! Donc pour **Daytripper**, on l'a choisi, et on lui a montré des aquarelles pour lui décrire ce que nous avions en tête. On lui a envoyé plein de notes sur les émotions à faire passer etc. Et franchement son travail est extra, c'est lui le meilleur !

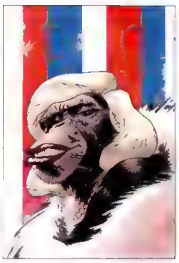
GB : Pour **Casanova** en revanche, nous avons choisi une fille, Cris (Peter) qui est brésilienne et qui n'habite pas trop loin de chez nous, comme ça on peut l'appeler tout le temps pour lui faire changer des choses ! (rires) Sur Casanova, rien n'est facile ! Ni l'histoire, ni les dessins, ni les personnages, ni nous (rires) Et on a des idées très spécifiques sur ce que l'on veut en couleurs sinon ça ne fonctionne pas... Mais on est contents du résultat !

Qu'est-ce que qui est le plus important à vos yeux quand on fait des comics ?

FM : En tant que dessinateur, le plus important, c'est l'histoire. Tout dans une BD doit être là pour servir l'histoire !

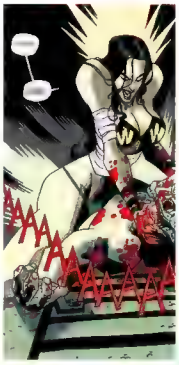
GB : Le bon dessin, c'est celui qui raconte l'histoire de la meilleure façon possible. Ce n'est pas une question de détails ou de technique. C'est ce que le dessin raconte qui est important. Je sais qu'il y a beaucoup de lecteurs qui aiment la bande dessinée pour les dessins, mais pour nous, le cœur des choses, c'est l'histoire.

Propos recueillis par Lise Benkemoun



L'un des nombreux personnages excentriques d'Umbrella Academy !

Au centre : Daytripper.



Ci-dessus : Casanova a des ennemies très plantureuses...

Ci-dessous : la Viole Blanche, l'héroïne tragique de Umbrella Academy.

WHO'S WHO

L'HISTOIRE A HORREUR DES NUMÉROS DEUX. ON SE SOUVIENT D'UN DÉCOUVREUR, D'UN CRÉATEUR, D'UN AVENTURIER QUI LE PREMIER A ESCALADÉ UN SOMMET OU TRAVERSÉ UN OCÉAN. SI VOUS PASSEZ EN DEUXIÈME POSITION, IL EST DIFFICILE DE LAISSER VOTRE EMPREINTE. MAIS SI ON Y REGARDE BIEN, SANS ROBERT BERNSTEIN (1919-1988), PLUSIEURS HÉROS N'AURAIENT PAS LE VISAGE QU'ON LEUR CONNAÎT...

ROBERT BERNSTEIN

LE "POULIDOR" DES COMICS

DES ANNEAUX ET DES SINGES

Robert Bernstein a fait ses débuts chez DC par des titres comme Green Lantern avant d'inventer une autre forme de bague pour Congorilla...

teur de Green Lantern (Alan Scott, la version Golden Age). Pour [illegible] on peut en passer un premier [illegible] Bernstein va [illegible] histoires d'horreur, tente de se racheter une conduite en lançant la revue Psychoanalysis, dans laquelle Bernstein publie plusieurs récits. Mais c'est bien chez DC Comics que la carrière de l'auteur va réellement décoller. On lui confie alors l'écriture de deux héros pré-existants, l'explorateur Congo Bill et l'amphibien Aquaman. Bernstein ne les a pas créés mais il va profondément les modifier à partir de 1959. Dans Action Comics #248, Congo Bill, qui n'était jusque-là qu'un énième aventurier de la jungle, se voit offrir un anneau magique qui lui permet d'échanger son corps avec celui d'un colossal gorille. Sous cette forme, il sera connu sous le nom de Congorilla (qu'on a revu ces dernières années dans la Justice League of America de James Robinson et Mark Bagley). Sur Aquaman, Bernstein va étendre encore le principe : depuis des décennies le héros est réduit à attendre qu'un danger menace un océan relativement morne, sans grande [illegible] die. Bernstein va changer l'origine du personnage, [illegible] d'une princesse [illegible] en profite pour [illegible] dans l'équation) et d'un g[illegible]

STRANGE TALES
THE HUMAN TORCH in THE PAINTER OF A THOUSAND PERILS
GET HIM, THING! WE MUST DESTROY THE TORCH!
ONLY I COULD MAKE THE FANTASTIC FOUR TURN AGAINST THE HUMAN TORCH!

de Bernstein. Il va créer peu de séries ou de personnages mais muter, augmenter, bonifier beaucoup de choses.

Robert Bernstein va œuvrer sur diverses séries liées à l'univers de Superman, qu'il s'agisse de Superman lui-même, Lois Lane ou encore Jimmy Olsen. Dans Action Comics #252, l'auteur crée même un nouvel adversaire à l'homme d'acier : Metallo, un gangster moustachu qui, suite à un accident, se retrouve pourvu d'un corps artificiel – un corps de cyborg qu'il lui faut recharger périodiquement avec de la Kryptonite s'il veut continuer à vivre. Bien que Bernstein tue le personnage à la fin de sa première apparition, le scénariste va rester attaché à sa création et continuera de faire quelques allusions à lui dans d'autres épisodes. Dans un épisode de **Superboy**, l'auteur crée aussi Mon-El (qui deviendra un personnage essentiel de la Légion des Super-Héros). À partir de 1950, Bernstein commence à travailler pour Harvey Comics. Il prend la suite de Simon et Kirby sur les aventures de The Fly. Mais la plupart de ses œuvres d'Archie sont visiblement moins bonnes que celles de la période. Et, de plus, Bernstein n'est crédité sur aucune histoire publiée. Néanmoins il aurait écrit plusieurs épisodes de ce personnage.

Le légendaire Joe Simon lui confie par la suite d'autres séries comme Prize Comics, Crime Does Not Pay, Justice Inc. ou encore Police Trap. Il écrit également des histoires de Boy Commandos, Sandman, Sandy, Manhunter, Captain Flash, Spy Smasher, Captain Marvel Jr., Mr. Scarlet, Mr. Terrific, Stuntman, Captain Triumph, Fighting Yank, Pep Morgan, Red Rube, Hercules, Captain Freedom, Captain Courageous, Fighting Marine, Fighting Devil Dogs, Blue Bolt, Red Mask, Star Pilot, Bulletman, Bulletgirl, Commando Yank, Spy Hunter, Spy Smasher, Captain Marvel, Captain Marvel Jr., Mary Marvel, Golden Arrow, Master Man, Wonder Man, Minute Man, Sivana, Black Adam, Lieutenant Marvel, Uncle Marvel, Nyoka the Jungle Girl, Radar the Wonder Dog, Tawky Tawny, Hopalong Cassidy, Lash LaRue, Red Ryder, Little Beaver, Billy the Kid, Gene Autry, Roy Rogers, Tom Mix, Ken Maynard, Hoot Gibson, Rex Allen, Sunset Carson, Rocky Lane, Whip Wilson, Allan "Rocky" Lane, Monte Hale, Jimmy Wakely, Eddie Dean, Lash LaRue, Alan "Rocky" Lane, Whip Wilson, Johnny Mack Brown

LE MANDARIN
BAGUES À PART

IRON MAN 3 VA REMETTRE LE MANDARIN AU GOÛT DU JOUR, À PLUS D'UN TITRE. LE PERSONNAGE QUE LE PUBLIC VERRA SUR LE GRAND ÉCRAN D'ICI QUELQUES JOURS EST FORCÉMENT TRÈS DIFFÉRENT DE CELUI QUE LES LECTEURS ONT PU DÉCOUVRIR EN 1964. ET POUR CAUSE : SI AU CINÉMA IL EST INCARNÉ PAR BEN KINGSLEY, LE PERSONNAGE A DÉBUTÉ AVANT TOUT COMME UN CLICHÉ RACISTE NÉ DE LA PEUR DU « PÉRIL JAUNE »...

Dans ses premières années, Iron Man n'a pas forcément été gâté en termes d'adversaires. Hébergé dans les pages de l'anthologie **Tales of Suspense**, il n'avait droit qu'à des épisodes d'une douzaine de pages, ce qui ne laissait pas non plus beaucoup de place pour créer des criminels complexes ou imposants. Pourtant lorsque le Mandarin paraît pour la première fois (**Tales of Suspense #50**, 1964), Stan Lee met beaucoup d'emphase en présentant le personnage. Le désignant comme « l'Oriental le plus craint de tous les temps », Lee explique en quelques lignes qu'il vit dans un château reculé, en pleine Chine communiste. À l'image, on découvre un homme barbichu portant un costume stylisé, vaguement inspiré par les tenues de la Chine Impériale. Lee ne s'encombre pas de détails sur son origine exacte. Il préfère insinuer que « certains clament qu'il vit depuis des siècles » mais le scénariste insiste quelques lignes plus loin sur le fait que le Mandarin est destiné à prendre sa place parmi les plus grands immortels que nous proposent la fiction. On va vite découvrir que ce génie est un pouvoir indépendant, qui possède le secret d'une technologie atomique et qui projette ni plus ni moins que la conquête du monde. Impressionnés, les communistes le courtisent, espérant qu'il partagera avec eux sa technologie (dans la réalité la Chine avait pourtant la bombe atomique depuis la fin des années 50). Les Américains, craignant que le Mandarin pactise avec l'état chinois, envoient alors Iron Man pour s'assurer qu'une telle alliance n'aura pas lieu. Là, Tony Stark tombe sur plus fort qu'il ne le croyait. Le Mandarin possède dix anneaux (dans le premier épisode on laisse penser qu'ils sont de son invention) qui possèdent chacun une aptitude différente. L'un fait office de lance-flammes, un autre émet une radiation noire, un troisième lance des décharges de givre... Tout un arsenal de dix pouvoirs dans lesquels les successeurs de Stan Lee auront loisir de s'emmêler dans les années suivantes. Le Mandarin est donc, d'emblée, une sorte de super Green Lantern qui possède également d'autres capacités. C'est aussi un des plus grands experts de karaté, capable d'endommager de l'acier à

mains nues. Et de ce fait Iron Man, même avec son armure, va souffrir. Le héros, qui s'en tire de justesse, finit par l'identifier comme l'ennemi le plus puissant et le plus malin qu'il ait affronté... Et l'histoire initiale se termine sur le Mandarin qui, assis dans son palais, commence à préparer son prochain coup...

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Quand les lecteurs d'Iron Man découvrent pour la première fois le Mandarin, Marvel Comics a déjà une longue pratique des seigneurs de guerre caricaturaux d'origine asiatique. Il faut dire que depuis 1929 et les premiers épisodes de Buck Rogers (dans lesquels de méchants asiatiques asservissaient les USA), les auteurs cédaient à la peur de ce qu'il était convenu d'appeler le « péril jaune » : l'Asie faisait peur à cause de la taille de sa population, de la révolution communiste en Chine, à cause du Japon (l'attaque de Pearl Harbor n'avait très certainement pas arrangé les choses), et à cause de la Guerre de Corée. Tout ça formait dans les médias une sorte d'amalgame hideux, que les héros de l'époque pouvaient combattre en les traitant de « face de citron » sans que le lectorat trouve ça particulièrement bizarre. D'ailleurs le Mandarin est le reflet de cette confusion totale. Identifié comme un traditionaliste et un nationaliste voulant réinstaurer l'empire, on le voit pourtant négocier avec les communistes et pratiquer le Karaté... discipline d'origine japonaise. En toile de fond, il y avait un modèle littéraire très populaire, le Docteur Fu-Manchu, archétype du chinois traditionaliste élevé au rang de génie du Mal. Marvel avait déjà utilisé ce modèle pour lancer, quelques années plus tôt, la série Yellow Claw (Griffe Jaune) qui mettait en vedette une proche copie de Fu-Manchu. Mais ne nous y trompons pas. Si le Mandarin descend de la même logique, il a également un modèle plus immédiat : le Docteur No, inventé en 1958 pour les besoins d'un roman de James Bond (adapté à l'écran en 1962). Docteur No n'a pas dix anneaux spéciaux mais des mains en métal qui le rendent particulièrement dangereux dans le combat rapproché. On sait qu'à l'époque James Bond était un modèle régulier pour des aventures d'Iron Man (la Veuve Noire elle aussi descend d'un roman de Fleming) et, bien sûr, de Nick Fury. Le Mandarin est donc essentiellement un Docteur No costumé, adapté au monde des super-héros. Le reste de son histoire est encore à construire...

MARVEL
IRON MAN
AT THE MERCY OF...THE MANDARIN!
60¢ 181
NOW, MY ANCIENT ENEMY--TAKE THAT BLADE AND SLIT YOUR THROAT!
WHATEVER YOU SAY, BOSS!

Conscient du potentiel du personnage, Stan Lee va le faire revenir dans une histoire en deux parties (Tales of Suspenses #54/55) mais aussi l'intégrer au flot de super-vilains qui menacent d'interrompre le mariage de Red et Jane Richards dans Fantastic Four Annual #3...

OPÉRATION DRAGON

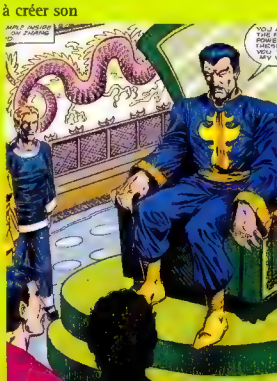
Après quelques autres apparitions, c'est dans Tales of Suspense #62 qu'on va finalement apprendre son origine (qui ne laisse plus du tout entendre qu'il est un immortel né quelques siècles plus tôt). Le Mandarin se présente comme un descendant direct de Genghis Khan, issu d'une riche famille chinoise. Mais son père a été écrasé par la chute d'une statue peu de temps après sa naissance et sa mère est morte de chagrin. Le futur Mandarin est de plus privé de sa fortune familiale au moment de la révolution chinoise, obligé de travailler dans les champs. Un jour, alors qu'il s'aventure dans un secteur interdit (la « vallée des esprits ») il a la surprise de découvrir ce qui semble être le squelette d'un dragon. Mais il trouve également les restes d'un vaisseau spatial et comprend que les légendes chinoises sur les dragons sont nées il y a des siècles, quand un extra-terrestre reptilien, Axonn-Karr, a été obligé de se poser sur Terre (bien plus tard on ferait aussi le rapprochement avec Fin Fang Foom, un autre « dragon chinois » régulièrement utilisé par Marvel). Dans le vaisseau, l'homme trouve les dix anneaux. Et on peut faire une nouvelle fois la comparaison (sans pour autant présumer que la ressemblance soit vraiment voulue par Stan Lee) avec Green Lantern, qui obtenait son propre anneau dans les ruines d'un vaisseau extra-terrestre. Avec la technologie extra-terrestre et le pouvoir des dix anneaux, le Mandarin va commencer à créer son empire.

Ci-dessus : très vite le Mandarin va se préoccuper de qui se cache sous le masque d'Iron Man et va être le premier à comprendre...

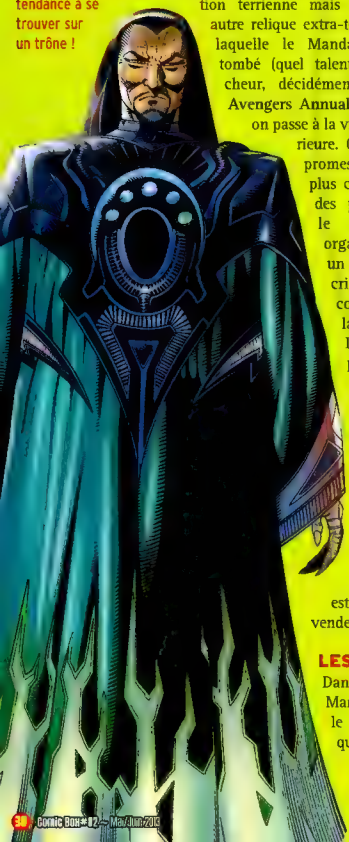
Ci-dessus : l'homme aux anneaux ne s'est pas limité à Stark et s'est aussi attaqué plusieurs fois à Hulk.

PARTENAIRES PARTICULIERS

À partir de là, Stan Lee commence visiblement à viser plus haut pour son personnage. Il ne l'envisage plus comme un adversaire du seul Iron Man mais bien comme un super-vilain menaçant l'univers Marvel dans son ensemble. La chose est officialisée dès Avengers vol.1 #20 (1965) où c'est lui qui équipe le Swordsman d'une nouvelle épée plus destructrice, basée sur la technologie de



Le Mandarin aura quand même beaucoup vu son look évoluer au fil des ans mais pas toujours dans le bon goût. Ci-dessus sa version tatouée du début des années 80. Seules constantes, la barbiche, les anneaux et une tendance à se trouver sur un trône !



ses anneaux. Au passage le Swordsman surnomme son nouvel allié « Fu-Manchu », ce qui valide une partie de la filiation. Le Mandarin se place donc en sponsor, en ennemi capable de transmettre des armes nouvelles aux autres criminels et de les booster. Mais le Swordsman échoue et le Mandarin, furieux, se promet alors de ne plus jamais prendre de partenaires. Il reste cependant une pièce maîtresse à ajouter à son arsenal déjà énorme. À la fin de **Tales of Suspense #76**, il fait surgir d'un volcan un gigantesque androïde nommé Ultimo. Dans l'épisode suivant le Mandarin explique qu'il s'agit de sa création et qu'il lui a fallu des années pour le fabriquer. L'explication sera, bien plus tard, remplacée par une autre : Ultimo ne serait pas de construction terrienne mais serait une autre relique extra-terrestre sur laquelle le Mandarin serait tombé (quel talent de dénicheur, décidément !) Dans **Avengers Annual #1**, enfin, on passe à la vitesse supérieure. Oubliant sa promesse de ne plus compter sur des partenaires, le Mandarin organise tout un groupe de criminels (y compris le Swordsman) qu'il lance contre les Vengeurs. L'homme aux anneaux s'impose alors comme une sorte de Docteur Fatalis asiatique, si ce n'est qu'il a forcément moins de charisme qu'un savant fou en armure... Bien sûr, comme les autres, le Mandarin échoue et va revoir ses ambitions. On le retrouve dans la série de l'Incroyable Hulk, tentant sans succès d'en faire son pion pour la conquête du monde. Il est temps de se recentrer sur sa vendetta envers l'homme de fer.

LES MASQUES TOMBENT

Dans **Iron Man #9** (1969), le Mandarin finit par découvrir que le héros et Tony Stark ne font qu'un. En tout cas il en est certain le temps de quelques épisodes avant que Stark arrive à détourner les soupçons en s'arrangeant pour être « démasqué » par son adversaire. Quand le Mandarin retire le casque d'Iron Man, il tombe sur un inconnu blond et croit alors s'être trompé. D'autant qu'Iron Man lui affirme qu'un avorton comme Stark ne saurait tenir le choc. Le Mandarin, déçu, passe donc à autre chose, sans réaliser qu'il s'est fait avoir par Stark, qui portait un faux visage digne de Mission Impossible. Parmi les autres apparitions du Mandarin on peut aussi citer **Captain America #125** (1970) dans lequel on surfe à nouveau dans l'amalgame asiatique. Le héros de la série affronte alors le Mandarin... au Vietnam, tout étant visiblement lié sur le continent asiatique... Puis Jack Kirby s'intéresse au personnage le temps de deux épisodes des Inhumains (**Amazing Adventures #3-4**, 1970), profitant d'un rapprochement géographique déjà moins surprenant (les Inhumains vivant alors dans l'Himalaya). Dans **Iron Man #57**, Tony Stark a la surprise de voir la réputation de son entreprise attaquée par un mystérieux homme d'affaire, un certain Gene Kahn pourvu de bagues étranges... qui s'avère bien sûr être le Mandarin incognito. Un Mandarin qui est retourné dans l'OVNI qu'il avait exploré des années plus tôt et a trouvé un talisman de plus, une sorte de bande qui lui permet de contrôler mentalement la Licorne, un autre adversaire d'Iron Man, que « Gene Kahn » surnomme alors son « onzième anneau »... Mais une mauvaise surprise attend le Mandarin : le processus a pour effet de transférer son esprit dans le corps de la Licorne. Et comme cet autre corps est alors réputé mourant, le Mandarin laisse immédiatement tomber le combat pour chercher un moyen d'échapper à ce piège. Il ne le trouvera que dans **Iron Man #68** (1974) en manipulant le mutant Sunfire. Et pourtant ce retour est de courte durée. Dans **Iron Man #70** le Mandarin est tué par Yellow Claw (le pseudo Fu-Manchu des années 50) dans le contexte d'une véritable guerre entre super-vilains. Yellow Claw ordonne alors à un de ses serviteurs, Loc Do, de disposer du cadavre. Mais Loc Do en a marre d'être exploité. Il récupère les anneaux de Gene Kahn et se promet de devenir un jour le nouveau Mandarin...

RENAISSANCES

Cependant quand il ramène le criminel dans **Iron Man #98-100** (1977) le scénariste Bill Mantlo préfère revenir aux bases. Il explique qu'en tentant d'utiliser les bagues, Loc Do n'a fait que « télécharger » l'esprit du premier Mandarin dans son corps. C'est donc l'esprit de Loc Do qui a été détruit et le vrai Mandarin, de

retour dans le monde des vivants (bien que pas dans son corps d'origine) peut alors à nouveau s'attaquer à Iron Man. Il apparaîtra plus tard que le Mandarin, au passage, en a profité pour soupçonner à nouveau que Stark est Iron Man. Mais il n'a pas de chance. Quand il rencontre à nouveau le héros en armure et qu'il se démasque, c'est James Rhodes sous le casque... Le Mandarin en est quitte pour penser une nouvelle fois que ses doutes sont infondés... N'empêche que « Gene Kahn », avec son côté folklorique et les clichés qu'il véhicule, pose un problème aux auteurs de Marvel. On va donc le ranger pendant quelques années au frigo, lui préférant des adversaires comme Obadiah Stane. Il faut attendre 1989 (**Iron Man #241**) pour que David Michelinie et Boy Layton le réinventent. Il utilise désormais le nom de Zhang Tong pour se faire passer pour un homme d'affaires, attirant Stark dans un nouveau piège en Chine. Entretemps le Mandarin a été victime d'un accident et d'une amnésie. Il ne se souvient pas de Stark ou d'Iron Man et fait preuve d'une attitude plus sereine mais encore plus dangereuse, utilisant désormais, en plus de ses anneaux, un exosquelette blanc qui lui permet de rivaliser avec Iron Man. Tout ça sert de préambule au crossover *Acts of Vengeance* qui va secouer l'univers Marvel quelques mois plus tard. Les principaux criminels de la firme (Le Caïd, Magneto, Loki, Docteur Fatalis, Crâne Rouge, le Sorcier et le Mandarin) s'unissent, partant du principe qu'ils échouent depuis des années parce qu'ils s'acharnent contre les mêmes héros. Leur cercle décide alors d'échanger leurs adversaires. C'est ainsi qu'on retrouve le Mandarin dans les pages des X-Men (sous la houlette de Chris Claremont et Jim Lee). Il jouera d'ailleurs un rôle dans le fait que l'esprit de la mutante Psylocke se retrouve transféré dans un corps asiatique. La Main, le syndicat du crime japonais, lui propose alors une alliance... Ce qui semble peu réaliste quand on connaît la rivalité et le passif entre la Chine et le Japon. Comment penser que deux forces traditionalistes issues des deux pays pourraient s'unir ? On nage à nouveau en plein amalgame asiatique. Au passage Claremont trouve un nouveau vice au personnage. Le Mandarin, trouvant Jubilée (une mutante adolescente) à son goût, passe très près d'en faire sa concubine... Passé *Acts of Vengeance* l'aura du Mandarin va cependant retomber. Dans une autre saga d'**Iron Man**, la race de dragons à l'origine des anneaux refait son apparition et exige leur restitution. Le Mandarin refuse... Ses interlocuteurs désintègrent alors ses mains !

Un arc plus tardif le verra utiliser un talisman, le Cœur des Ténèbres, pour essayer de faire régresser la Chine à ce qu'elle était dans l'Antiquité. Finalement, après bien d'autres péripéties, le Mandarin meurt (à nouveau) dans une l'explosion (**Iron Man v3 #10**, 1998).

DE PÈRE EN FILS

Plus tard Marvel va tenter de le remplacer par un fils, Temugin, qui va porter ses bagues. En un sens Temugin est moins maléfique que son père et surtout motivé par un sens de l'honneur familial. Un peu inspiré par les moines Shaolin, Temugin permet de recentrer le concept sur les arts martiaux. Mais on sent bien qu'il n'arrive pas à la cheville de son père et qu'il n'est qu'un remplacement temporaire. Au fil du temps Temugin sera escamoté (encore qu'on l'ait revu depuis dans la série **Agents of Atlas**) au bénéfice du premier Mandarin, qui n'était pas mort dans l'explosion mais qui a passé du temps dans une prison communiste. Ces dernières années le scénariste Matt Fraction a fait un usage intensif du personnage, en en faisant une sorte de Keyser Söze asiatique. C'est particulièrement tangible dans **Invicible Iron Man Annual #1** (traduit en France dans **Marvel Top #3**, chez Panini), où le Mandarin convoque un cinéaste pour le forcer à travailler sur sa biographie. Fraction y dresse une origine bien plus sordide du personnage (désormais il n'est pas le descendant d'une riche famille mais bien le fils d'une prostituée) et insinue que les contradictions apparentes au fil des ans viennent du fait que le Mandarin lui-même aurait utilisé ses propres anneaux pour reprogrammer sa mémoire et se convaincre d'un destin plus grand. On est loin de l'immortel auquel Stan Lee faisait allusion en 1964. Au cinéma, on peut s'attendre à une réinvention en profondeur. Déjà, le premier film Iron Man, en faisant mention d'un groupe terroriste nommé les dix anneaux, sous-entend un Mandarin bien plus proche des milieux terroristes, plus proche d'un Ben Laden s'attaquant à Iron Man que d'un personnage lorgnant sur le folklore chinois. Les premières images du troisième film, explosives, vont aussi dans ce sens. Reste à voir si l'avenir du Mandarin des comics sera influencé par cette nouvelle version...

Xavier Fournier

Le Mandarin du film sera forcément très différent. En tout cas il fait preuve de la même manière de trôner.

Le personnage, sous le crayon de Jim Lee, s'est aussi attaqué aux X-Men, tout en ayant des vues sur Jubilée. Mais Wolverine y a mis le holà !

La TORCHE HUMAINE

FACE À FACE AVEC LE PRINCE NAMOR, LE PUISSANT

PRINCE DES MERS

LE MAÎTRE DES FLAMMES CONTRE LE MONARQUE DES MERS !!

UN BEAU JOUR, ALORS QUE JOHNNY STORM SORT DE L'ÉCOLE...
HÉ LES GARS, QU'EST-CE QUE VOUS FAITES LÀ ? QUI GARDE LA BOUTIQUE ?
UNE BOUTADE ! ENCORE UNE BOUTADE ! TU NE POURRAIS PAS ÊTRE SÉRIEUX 5 MINUTES, MINUS ?
ON TRAVAILLAIT SUR NOS NOTES POUR LES AVENTURES DES 4F DU MOIS PROCHAIN ! JANE EST ASSEZ GENTILLE POUR NOUS AIDER À LES METTRE AU PROPRE.
HISTOIRE : STAN LEE
SCÉNARIO : LARRY LIEBER
DESSIN : DICK AYERS
LETTRAGE : FULL FX
X-88

MINCE, TU AURAIS PU AU MOINS ME CONSULTER ! VOUS NE ME LAISSEZ JAMAIS PARTICIPER AUX DÉCISIONS IMPORTANTES !
OH, NON ! ON NE VA PAS REMETTRE ÇA ! SOUVIENS-TOI DES ENNUIS QUE TU NOUS AS ATTIRÉS LE MOIS DERNIER !*

OH, NE TE FAIS PAS DE SOUCI, JE NE VAIS PAS QUITTER L'ÉQUIPE ! C'EST JUSTE QUE JE... OH À QUOI BON ? VOUS N'ÉCOUTEZ MÊME PAS CE QUE JE DIS !
ON PARLERA DE ÇA PLUS TARD, JOHNNY !
OUAIS, À PLUS, TÊTE BRÛLÉE !

*NOTE "LA MENACE DU TANDEM TORRIDE" DANS STRANGE TALES N°106.

POUR EUX, JE NE SUIS QU'UN GAMIN ! ET CE N'EST PAS PRÈS DE CHANGER, À MOINS QUE JE NE LEUR EN DONNE UNE BONNE *RAISON* !

IL FAUDRAIT QUE JE FASSE QUELQUE CHOSE DE *SPECTACULAIRE* ! RÉSOUDRE SEUL UNE GROSSE AFFAIRE... OU ATTRAPER UN VILAIN RENOMMÉ SANS AUCUNE AIDE !

À CE MOMENT, JOHNNY TRAVERSE LA CHAMBRE DE SA SŒUR.

JANE A TOUJOURS CETTE PHOTO DE NAMOR ! QU'EST-CE QU'ELLE PEUT BIEN TROUVER À CE SALE TYPE ?

ATTENDS ! VOILÀ ! *LE PRINCE DES MERS* ! C'EST LA SOLUTION !

ON N'A JAMAIS RÉUSSI À LUI FAIRE VRAIMENT MORDRE LA POUSSIÈRE. SI JE PARVENAIS À Y ARRIVER SEUL, CE SERAIT UNE VICTOIRE QUI FERAIT DATE !

RED ET LES AUTRES SERAIENT BIEN OBLIGÉS DE ME CONSIDÉRER COMME LEUR ÉGAL... ET DE ME CONVIER À TOUTES LEURS RÉUNIONS !

ET MON VIEUX, QUELLE FORMIDABLE BATAILLE ÇA POURRAIT ÊTRE ! LE FEU CONTRE L'EAU ! DEUX PUISSANCES ÉLÉMENTAIRES !

PLUS J'Y PENSE, PLUS ÇA ME PLAÎT ! JE VAIS LE FAIRE ! JE VAIS AFFRONTER LE PRINCE DES MERS !

AUJOURD'HUI, ON EST VENDREDI ! JE N'AI PLUS ÉCOLE JUSQU'À LUNDI ! ÇA ME LAISSE TOUT LE TEMPS DE TROUVER TÊTE D'ÉCAILLES ET DE LE BATTRE.

MAIS JE NE VAIS PAS LE DIRE À JANE. ELLE RISQUE DE S'INQUIÉTER COMME UNE MÈRE.

FLAMME EN AVANT !

JOHNNY SORT ENCORE ! IL VA SANS DOUTE AU GARAGE POUR BRICOLER SA VOITURE !

LES GARÇONS NE CHANGERONT JAMAIS !

MONTANT EN FLÈCHE AU-DESSUS DE L'ATLANTIQUE, LA TORCHE SE DIRIGE VERS LA ZONE OÙ LE PRINCE DES MERS EST SUPPOSÉ HABITER ! MAIS AVANT QU'IL NE L'ATTEIGNE...

OH OH ! MES FLAMMES FAIBLISSENT. JE NE VAIS PLUS POUVOIR VOLER !

JE VAIS ATTERRIR SUR CE BATEAU EN DESSOUS !

POUR SÛR, J'ADORERAIS AVOIR UN MOYEN DE SAVOIR COMBIEN DE TEMPS MA FLAMME VA ENCORE DURER... COMME LA JAUGE D'UNE VOITURE !

J'Y SUIS ARRIVÉ ! PILE À TEMPS !

HÉ ! NOUS AVONS UN PASSAGER CLANDESTIN !

DEPUIS QUAND TE CACHES-TU À BORD, MON GARÇON !

JE NE SUIS PAS UN PASSAGER CLANDESTIN ! JE SUIS LA TORCHE HUMAINE ! MA FLAMME S'EST ÉTEINTE ET J'AI ATTERRI ICI EN ATTENDANT DE POUVOIR M'ENFLAMMER À NOUVEAU !

DONC, TU ES LA TORCHE, HEIN ?! RAVI DE TE RENCONTRER ! JE SUIS LE PÈRE NOËL ! HOHOHO !

VOUS NE ME CROYEZ PAS, HEIN ?! MAIS JE SUIS *LA TORCHE !* REGARDEZ MON COSTUME !

TOUT LE MONDE PEUT SE DÉGUISER ! JE PENSAIS AVOIR FAIT LE TOUR DES EXCUSES DES RESQUILLEURS, MAIS JE DOIS ADMETTRE QUE LA TIENNE EST NOUVELLE !

ET DONC, JOHNNY EST MIS AU TRAVAIL, ON LUI FAIT BRIQUER LE PONT.

CELLE-LÀ C'EST LA MEILLEURE ! BON, C'EST JUSTE LE TEMPS QUE JE PUISSE À NOUVEAU M'ENFLAMMER ! JE SERAI LOIN D'ICI AVANT QU'ILS N'AIENT COMPRIS CE QUI SE PASSE !

ON DIRAIT UNE NAPPE DE BROUILLARD, CAPITAINE.

HÉLAS ! FAIS SONNER LA CORNE DE BRUME ET SOIS VIGILANT !

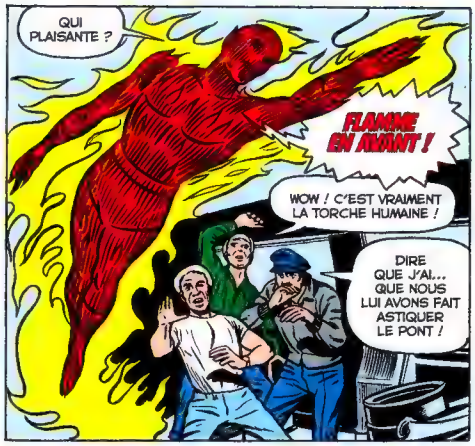
TOOOOOOOOT

CETTE BRUME EST UNE VRAIE PURÉE DE POIS !

TU L'AS DIT ! MAIS ÇA IRA TANT QUE...

CAPITAINE ! NOUS AVONS UNE PANNE DE COURANT ! LE PROJECTEUR ET LA CORNE NE MARCHENT PLUS !

NAVIGUER DANS UNE NAPPE DE BROUILLARD, SANS PROJO NI CORNE... C'EST DANGEREUX CAPITAINE !
ON VA DEVOIR COMPTER SUR NOTRE BONNE ÉTOILE !
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, JE PEUX À NOUVEAU M'ENFLAMMER ! JE VAIS VOUS ÉCLAIRER !
ÉCOUTE GAMIN, CE N'EST PAS LE MOMENT DE PLAISANTER !



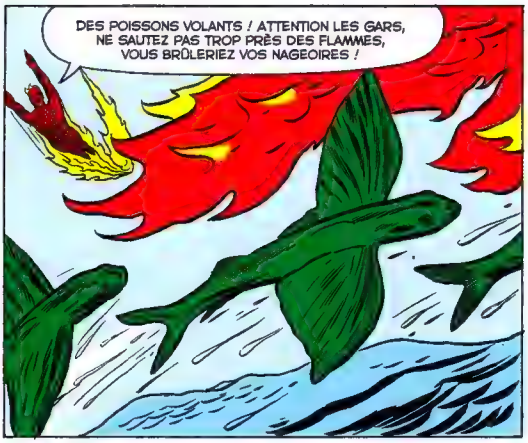
JE LES FERAI BRÛLER TOUT AUTOUR DU BATEAU TANT QUE NOUS NE SERONS PAS SORTIS DU BROUILLARD.
ON SCINTILLE COMME UN SAPIN DE NOËL !
ON NE RISQUE PLUS DE COLLISION MAINTENANT !

AU PETIT MATIN, LE VAISSEAU NAVIGUE SUR DES EAUX DÉGAGÉES...
VOUS N'AVEZ PLUS BESOIN DE MOI LES GARS ! JE M'EN VAIS !
MERCI LA TORCHE !
NOUS N'OUBLIERONS PAS CE QUE TU AS FAIT POUR NOUS !

CONTINUANT SA COURSE, LA TORCHE ATTEINT LA RÉGION DU ROYAUME DU PRINCE DES MERS...

4

MAINTENANT, JE N'AI PLUS QU'À FAIRE SAVOIR À OREILLES POINTUES QUE JE SUIS LÀ ET QUE JE CHERCHE LA BAGARRE !
NAMOR, LA TORCHE HUMAINE TE DÉFIE
4

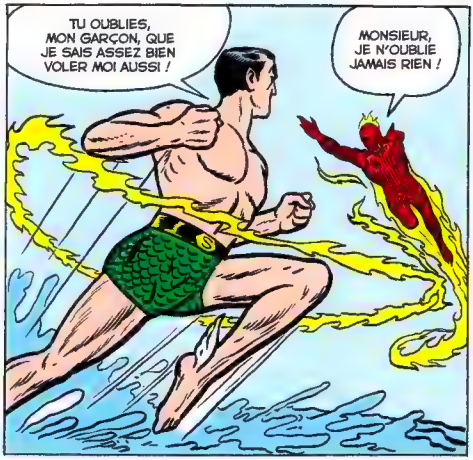


MAIS UN DES POISSONS VOLANTS SE FAIT UN PEU ÉCHAUDER, ET, QUAND IL PASSE, PEU APRÈS, DEVANT LE PRINCE DES MERS, DE NOMBREUSES BRASSES SOUS LA SURFACE, IL ATTIRE SON REGARD PERÇANT.

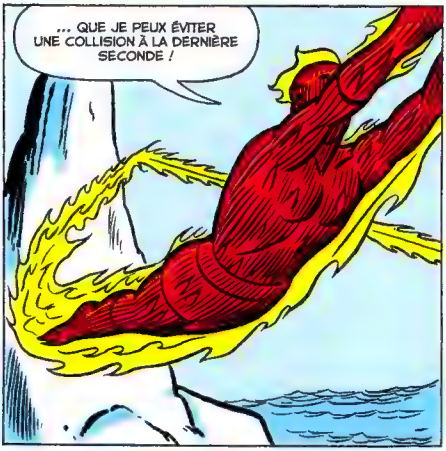
S'ÉLEVANT AU-DESSUS DE SON DOMAINE, LE PRINCE DES MERS VOIT LE GANT ENFLAMMÉ QUE LUI A JETÉ LA TORCHE...

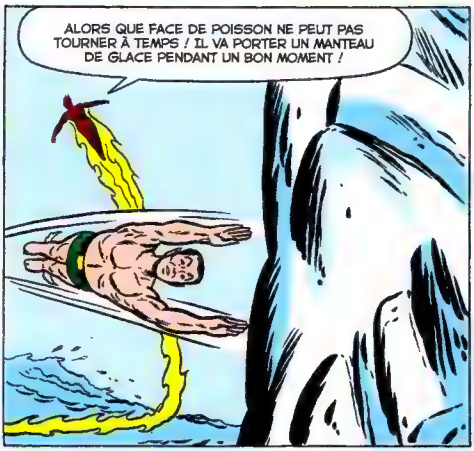
QUOI ! LE SALE MORVEUX INSOLENT ! SI JE NE TENAIS PAS TANT À SA SŒUR, JE LUI FERAIS REGRETTER LE JOUR OÙ IL EST NÉ !
MAIS SI JE LE BLESSE, CELA FERA DE LA PEINE À JANE !

ET C'EST LA TORCHE HUMAINE QUI TE DÉFIE, PAS UN POISSON MINABLE QUE TU PEUX COMMANDER !
OH ! D'ACCORD TÊTE BRULÉE !
MAINTENANT, SŒUR OU PAS SŒUR, JE VAIS TE RÉDUIRE EN PURÉE !



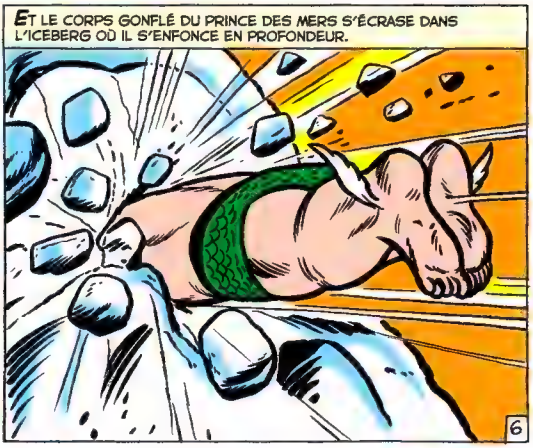
AVEC NAMOR À SES TROUSSES, LA TORCHE FONCE VERS UN ICEBERG DANS LES ALENTOURS...
VOILÀ LE MOMENT OÙ MES HEURES D'ENTRAÎNEMENT VONT ENFIN PAYER !
J'AI SI BIEN APPRIS À MANŒUVRER...





MAIS NAMOR A D'AUTRES RESSOURCES, IL DISPOSE DES POUVOIRS DE TOUTES LES CRÉATURES QUI VIVENT SOUS LES OCÉANS !
JE DOIS FAIRE VITE, JE VAIS M'AGRANDIR COMME LE FAIT LE POISSON-BOULE !

NOTE DU TRADUCTEUR : LE POISSON-BOULE, APPELÉ AUSSI TÉTRODON, PEUT REMPLIR SON CORPS D'AIR OU D'EAU JUSQU'À TRIPLER SA TAILLE INITIALE.



JE SUIS ENCASTRÉ DANS LA GLACE ! MAIS MAINTENANT, IL NE ME RESTE PLUS QU'À EXPIRER...
... ET À REPRENDRE MA TAILLE INITIALE, JE SUIS DONC ASSEZ PETIT POUR SORTIR DE LÀ !
IDIOT ! IL S'EST LIBÉRÉ ! BIEN, JE N'EN AI PAS FINI AVEC LUI ! JE NE PARTIRAI PAS AVANT D'AVOIR OBTENU UNE VICTOIRE INDISCUTABLE !
ET MAINTENANT, C'EST À MON TOUR !
CE SALE GOSSE ENFLAMMÉ VA APPRENDRE À SES DÉPENS QU'IL N'EST PAS LE SEUL À AVOIR DES TOURS DANS SES POCHES.
CETTE STATUE ÉTAIT UTILISÉE PAR MON PEUPLE IL Y A DES SIÈCLES POUR REPOUSSER LEURS ENNEMIS VENUS DE LA SURFACE !
ET CE MORCEAU D'AMIANTE POURRA AUSSI ÊTRE UTILE !
MAINTENANT, LA TORCHE, TU VAS COMPRENDRE CE QUI ARRIVE AUX HUMAINS QUI SE LANCENT DANS DES CHOSES QU'ILS NE SONT PAS ASSEZ PUISSANTS POUR FINIR !
7

DÈS QUE NAMOR ATTEINT LA SURFACE ET L'EXPOSE À L'AIR ET À LA LUMIÈRE, LA STATUE ÉMET D'ÉTRANGES RAYONS ONDULATOIRES.

QUE COMPTES-TU FAIRE AVEC CE GROS TAS DE CAMELOTE ?

REGARDE ET TU VERRAS, TÊTE D'ALLUMETTE !

QUAND LES VAGUES DE LUMIÈRES CHATOYANTES PARVIENNENT JUSQU'À LA TORCHE HUMAINE, ELLES L'ASSUJETTISSENT PAR HYPNOSE... SAPENT SA VOLONTÉ... LE RENDENT VULNÉRABLE À TOUTE SUGGESTION.

TOI ET MOI, NOUS SOMMES AMIS, N'EST-CE PAS TORCHE ? TU NE ME HAIS PAS ! TU M'AIMES BIEN, N'EST-CE PAS ?

JE... T'AIME... BIEN...

NOUS SOMMES DE BONS AMIS... DONC SI JE VOLE VERS TOI, TU NE T'ENFUIRAS PAS, N'EST-CE PAS ?

NON, MON AMI, JE NE FUIRAI PAS...

C'EST TOUT CE QUE JE VOULAIS ENTENDRE !

AVEC SON POING ENTOURÉ D'AMIANTE POUR LE PROTÉGER DES FLAMMES, LE PUISSANT PRINCE DES MERS FRAPPE LA TORCHE SANS DÉFENSE AVEC LA FORCE D'UN BULLDOZER !

POW!

ET LE TRUBLION ENFLAMMÉ TOMBE INCONSCIENT DANS LA MER.

HISSSSSSS

LE SOUVERAIN DES MERS APPELLE UN MARSOUIN.
VIENS MON VIEIL AMI ! J'AI UN BOULOT POUR TOI !
JE VAIS JUSTE ATTACHER TÊTE BRULÉE SUR TON DOS TANT QU'IL EST INCONSCIENT ! ET TU LE RAMÈNERAS À SON PEUPLE !
VOILÀ ! IL SERA SAUF JUSQU'À CE QUE TU ATTEIGNES LA TERRE FERME ! VA DANS CETTE DIRECTION !
IL Y PENSERA À DEUX FOIS AVANT DE REVENIR DÉFIER LE PRINCE DES MERS !
MAIS NAMOR SOUS-ESTIME LA TÉNACITÉ DE LA JEUNESSE ! PEU APRÈS, QUAND JOHNNY REPREND CONNAISSANCE...
IL M'A ATTACHÉ À UN POISSON ! IL CROIT DONC QUE JE SUIS VAINCU, C'EST ÇA ! ATTENDS QUE JE ME LIBÈRE !
IL FAUT QUE JE FASSE ATTENTION À NE PAS ENFLAMMER LES PARTIES AU CONTACT DE LA CRÉATURE MARINE ! JE NE VEUX PAS BRÛLER CE MARSOUIN ! IL N'EST PAS RESPONSABLE DE ÇA !
VOILÀ ! JE SUIS LIBRE ! ET MAINTENANT...
FLAMME EN AVANT !
9

SE CHANGEANT EN UNE BOULE DE FEU FURIEUSE, LA TORCHE HUMAINE FONCE VERS UNE NOUVELLE RENCONTRE AVEC SON ENNEMI...

D'ACCORD, FACE DE POISSON, TU AS GAGNÉ LE PREMIER ROUND ! MAIS LE DEUXIÈME SERA POUR MOI !

TU AURAIS DÛ T'ENFUIR TANT QUE TU LE POUVAIS, TORCHE, PARCE QUE LE PRINCE NAMOR N'OFFRE JAMAIS DE DEUXIÈME CHANCE À SES ENNEMIS !

LE PRINCE DES MERS UTILISANT UN AUTRE POUVOIR DES CRÉATURES MARINES S'ENTOURE D'ÉLECTRICITÉ COMME UNE ANGUILLE ÉLECTRIQUE POUR PERCUTER LA TORCHE ! ET ALORS...

WHROOM!

LES DEUX TERRIBLES PUISSANCES SE HEURTENT TÊTE CONTRE TÊTE DANS UN IMPACT FRACASSANT. IL NE PEUT Y AVOIR D'AUTRE ISSUE... LES DEUX ADVERSAIRES TOMBENT INCONSCIENTS DANS LA MER !

MAIS, CE MÊME ÉLÉMENT QUI ÉTEINT LA FLAMME DE LA TORCHE REND SA VIGUEUR AU PUISSANT PRINCE DES MERS ! POURTANT SA TENTATIVE POUR SE SAISIR DE SON ADVERSAIRE...

AHHHH !

DOMMAGE QUE TU NE SACHES PAS QUE MÊME SANS FLAMME, JE PEUX RESTER BRÛLANT !

SSSSSTTT

ET MAINTENANT, PUISQUE JE N'AI PAS ÉTÉ IMMERGÉ ASSEZ LONGTEMPS POUR QUE MON CORPS SOIT SATURÉ D'EAU, ET PARCE QUE J'AI MAINTENU UNE TEMPÉRATURE ÉLEVÉE PAR LE SEUL POUVOIR DE MA VOLONTÉ, JE PEUX CRIER À NOUVEAU...

FLAMME EN AVANT !

JE NE PEUX GAGNER CE COMBAT QUE D'UNE SEULE FAÇON ! EN AUGMENTANT LA TEMPÉRATURE DE MA FLAMME JUSQU'À CE QU'ELLE ATTEIGNE L'INTENSITÉ DE L'EXPLOSION D'UNE SUPERNOVA !

JE PRENDS UN RISQUE ÉNORME... MAIS JE DOIS ESSAYER !

DEVANT LES YEUX ÉBAHIS DU PRINCE DES MERS, LA TORCHE HUMAINE SE TRANSFORME EN UN BRASIER À LA CHALEUR INFERNALE ! ENSUITE...

EH BIEN, NAMOR, IL FAUDRA QUE TU L'ADMETTES, TU NE PEUX RIEN CONTRE LA PUISSANCE D'UNE SUPERNOVA !

ALORS, PENDANT QUE NAMOR PLONGE, SON ADVERSAIRE LE POURSUIT, AVEC UNE FLAMME SI BRÛLANTE QUE L'EAU S'ÉVAPORE AUTOUR DE LUI ET FORME UNE POCHE D'AIR DANS LAQUELLE LA TORCHE PEUT RESPIRER...

J'AI MIS TOUTE MA FORCE POUR ATTEINDRE CETTE TEMPÉRATURE !

JE NE PEUX LA MAINTENIR QUE QUELQUES MINUTES, APRÈS, MA FLAMME S'ÉTEINDRA ! SI JE N'AI PAS VAINCU NAMOR AVANT CELA, JE SUIS FICHU ! JE NE FERAI PLUS LE POIDS FACE À LUI !

DANS SA FUITE EFFRÉNÉE POUR ÉCHAPPER À LA CHALEUR IMPLACABLE, LE PRINCE DES MERS PLONGE VERS LES RÉGIONS LES PLUS PROFONDES DE SON ROYAUME MARIN...

AUSSI LOIN QUE JE DESCENDE, IL NE ME LÂCHE PAS !

MÊME AU PLUS PROFOND DES OCÉANS, LA TERRIBLE POURSUITE NE S'ARRÊTE PAS...

IL BRÛLE, MÊME AU FOND DES MERS ! DE QUOI D'AUTRE EST-IL CAPABLE ?!

LE PRINCE DES MERS ET SON POURSUIVANT EMBRASÉ S'ENFONCENT DE PLUS EN PLUS LOIN DANS LES ENTRAILLES DE LA TERRE.

ENFIN ! JE L'AI AMENÉ LÀ OÙ JE VOULAIS QU'IL AILLE, ET LÀ OÙ JE VAIS LE LAISSER !

ALORS, PENDANT QUE LA TORCHE FAIT DEMI-TOUR ET S'ÉLÈVE HORS DU TUNNEL QU'IL A CREUSÉ...

... LE FOND DE L'OCÉAN S'EFFONDRE SUR LUI-MÊME, ENFERMANT LE PRINCE DES MERS DANS SES MÉANDRES INFERNAUX...

JE CROIS QUE CELA PROUVERA UNE FOIS POUR TOUTES QUE JE SUIS LE PLUS FORT ! MAINTENANT, JE DOIS REGAGNER LA SURFACE TANT QUE J'EN SUIS ENCORE CAPABLE !

JOHNNY A DE LA CHANCE, CAR JUSTE QUAND SA FLAMME S'ÉTEINT, IL ARRIVE À LA SURFACE...

OUF ! JUSTE À TEMPS ! JE N'AURAIS PAS PU TENIR PLUS...

OHÉ, LE NAUFRAGÉ !

C'EST ENCORE LA TORCHE HUMAINE ! ON DIRAIT QUE NOUS ALLONS AVOIR L'OCCASION DE L'AIDER À NOTRE TOUR ! ON VA VERS LUI, LES GARS !

ÉREINTÉ PAR CETTE DÉBAUCHE D'ÉNERGIE, LA TORCHE NE PEUT QUE BREDOUILLER DES MOTS INCOHÉRENTS ALORS QU'ON LE HISSE À BORD...

JE L'AI BATTU... JE L'AI BATTU... JE L'AI BATTU...

DE QUOI PARLE-T-IL ?

AUCUNE IDÉE !

MAIS ÇA DOIT ÊTRE UNE AFFAIRE QUI NE CONCERNE QUE LES 4 FANTASTIQUES ! ON FERAIT MIEUX DE RESTER EN DEHORS DE ÇA, LES GARS !

OUI, CAPITAINE !

PENDANT CE TEMPS, LOIN SOUS LES OCÉANS, UN PRISONNIER SOLITAIRE PREND CONSCIENCE DE SA SITUATION DÉSESPÉRÉE.

ÇA VA ÉPUISER MES FORCES, MAIS C'EST MA SEULE CHANCE DE SORTIR D'ICI ! MES BRAS SERONT LA POINTE DE LA PERCEUSE QUE FERA TOURNER MES PIEDS AILÉS !

TOURNANT À UNE VITESSE INCROYABLE, LE PUISSANT PRINCE DES MERS SE FRAYE UN CHEMIN AU TRAVERS DU SABLE ET DES ROCHES.

FAISANT TOURNOYER SES MUSCLES D'ACIER, FORANT TOUT CE QUI SE TROUVE SUR SON CHEMIN, LE PUISSANT PRINCE DES MERS CREUSE SA VOIE VERS LÀ-HAUT, ENCORE ET ENCORE...

FATIGUÉ... JE... DOIS CONTINUER... CONTINUER...

... JUSQU'À CE QU'IL ATTEIGNE LES EAUX SALVATRICES DE L'OCÉAN.

JE SUIS LIBRE ! MAIS J'AI UTILISÉ TOUTE MON ÉNERGIE !

POURTANT, JE DOIS REJOINDRE LA SURFACE ET TERMINER CE COMBAT ! JE NE DOIS PAS LAISSER LA TORCHE OU UN AUTRE HUMAIN ME VAINCRE ! JAMAIS !

IRONIQUEMENT, QUAND NAMOR ATTEINT LA SURFACE, ET QU'IL NE VOIT PAS SON ADVERSAIRE, SON INSTINCT, POURTANT SI FIABLE, LUI INDIQUE UNE CONCLUSION ERRONÉE.

IL EST PARTI ! IL A DÛ S'ENVOLER VERS LE CONTINENT !

EH BIEN ! D'UNE CERTAINE FAÇON, JE ME SENS SOULAGÉ !

JE ME RENDS COMPTE QUE LA TORCHE EST PLUS PUISSANT QUE JE NE LE CROYAIS !

IL EST ENCORE JEUNE ! QUEL ADVERSAIRE REDOUTABLE CE SERA QUAND IL SERA À PLEINE MATURITÉ !

PEUT-ÊTRE QU'UN JOUR JE LE CONVAINCRAI D'UNIR NOS FORCES ! L'UNION DE L'EAU ET DU FEU ! ENSEMBLE NOUS POURRIONS VAINCRE LES 4 FANTASTIQUES ET TENIR LE MONDE ENTIER ENTRE NOS MAINS !

MAIS CETTE CAUCHEMARDESQUE HYPOTHÈSE DEVRA ATTENDRE UNE AUTRE HISTOIRE !

QUAND JOHNNY RENTRE À LA MAISON, IL N'A PAS ENCORE RÉCUPÉRÉ DE SON CALVAIRE...

LES GARS, POUR LE MOMENT, JE NE ME SOUCIE PAS DE CE QUE RED ET LES AUTRES PENSENT DE MOI ! JE VEUX JUSTE ME JETER SUR CE PLUMARD !

ET QUAND JANE REVIENT D'UNE VISITE CHEZ UNE AMIE...

UNE SIESTE AU MILIEU DE LA JOURNÉE ! HUM ! JE NE SAVAIS PAS QUE FAIRE L'ANDOUILLE AVEC UN BOLIDE POUVAIT ÊTRE SI FATIGANT !

MA CHÈRE SŒUR, SI SEULEMENT TU SAVAIS !

FIN

LA TORCHE HUMAINE

DANS LE MILIEU SCIENTIFIQUE, LA PUISSANCE DE LA MAGIE NOIRE EST LARGEMENT MÉPRISÉE ET TOURNÉE EN RIDICULE ! MAIS UN JOUR, LA TORCHE HUMAINE FAIT LA TERRIFIANTE DÉCOUVERTE QUE CETTE SORCELLERIE EST BIEN PLUS QU'UNE LÉGENDE POUR VIEILLES DAMES LORSQU'IL RENCONTRE...

L'ENSORCELEUR ET LA BOÎTE DE PANDORE

QUELLE EST CETTE SORCELLERIE ? UN TSUNAMI QUI SURGIT DE NULLE PART !
EH OUI LA TORCHE, CAR L'INONDATION EST LE MAL QUE J'AI CHOISI POUR TE DÉTRUIRE ! BIENTÔT, TA FLAMME SERA ÉTEINTE ET TU NE POURRAS RIEN FAIRE CONTRE LES MAUX DE LA BOÎTE DE PANDORE !

IDÉE ORIGINALE : *STAN LEE*
ADAPTATION : *R. BERNS*
DESSIN : *JACK KIRBY*
ENCRAGE : *DICK AYERS*
LETTRAGE : *FULL FX*

UN JOUR, AU QUARTIER GÉNÉRAL DES QUATRE FANTASTIQUES.
TIENS TIENS, REGARDEZ QUI NOUS ARRIVE TOUT BRONZÉ. TU ES ALLÉ JOUER AU HOCKEY, JUNIOR ?
C'EST CE QUE J'AIME CHEZ TOI, LA CHOSE ! TU AS VRAIMENT UNE HAUTE OPINION DE MOI !

FLAMME AU REPOS !
POUR TA GOUVERNE, TÊTE DE CAILLOUX, IL Y A UNE CONFÉRENCE POUR LES PROFESSEURS AU LYCÉE DE GLENVILLE ET LES ÉTUDIANTS ONT LEUR JOURNÉE DE LIBRE !
TU ES LIBÉRÉ SOUS CAUTION, EN QUELQUE SORTE, HEIN ?

OUAIS, ET VOS CARACTÈRES ME MANQUAIENT ! OUI, MÊME TOI, CRÉTIN GRANITEUX, TU M'AS MANQUÉ !
J'EN DOUTE PAS ! JE SUIS PLUS DRÔLE QU'UNE BANDE DE CLOWNS !

PFFF, CE QUI EST SÛR, C'EST QUE TOUS LES TROIS VOUS AVEZ DE LA CHANCE... VOS ANNÉES D'ÉTUDES SONT DERRIÈRE VOUS, ALORS QUE MOI... JE DOIS ME COLTINER 5 BONNES HEURES DE DEVOIRS CETTE NUIT.
ON NE VA PAS S'EN PLAINDRE, TU NE SERAS PAS DANS NOS PATTES PENDANT UN MOMENT !

OH NE BOUDE PAS ! JE PLAISANTE ! JE VEUX BIEN CROIRE QUE TU N'ES PAS PIRE QU'UN AUTRE ADO CASSE-BONBONS !
MERCI, VIEUX FRÈRE ! HÉ ! À VOIR CES CARTES ON DIRAIT BIEN QUE VOUS PRÉPAREZ UNE MISSION, JE PEUX EN ÊTRE ?
PAS CETTE FOIS-CI, JOHNNY !

C'EST QUELQUE CHOSE QUE NOUS DEVONS FAIRE DEMAIN... PENDANT QUE TU APPORTERAS UNE POMME À TA MAÎTRESSE, GARÇON DE PLAGE !
ÇA SUFFIT BEN ! ARRÊTE DE PROVOQUER JOHNNY !
FERME-LA, CAILLASSE !

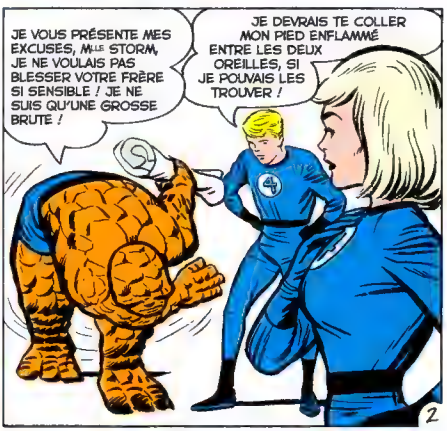
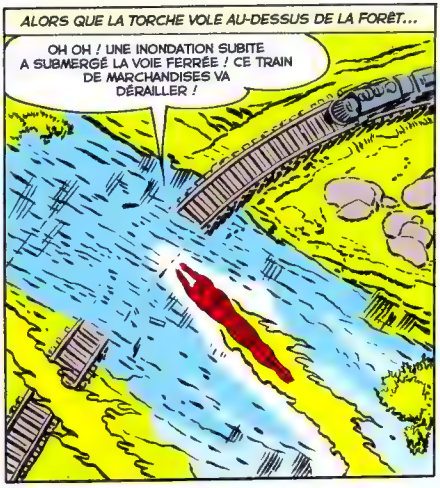
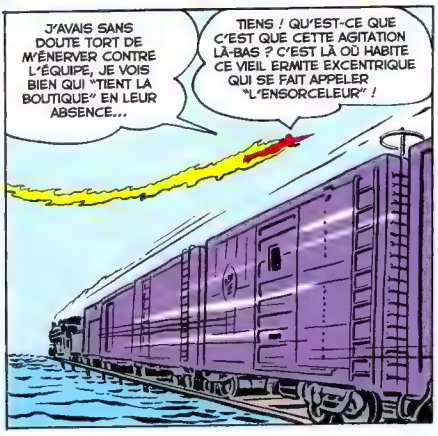

JE VOUS PRÉSENTE MES EXCUSES, Mlle STORM, JE NE VOULAIS PAS BLESSER VOTRE FRÈRE SI SENSIBLE ! JE NE SUIS QU'UNE GROSSE BRUTE !
JE DEVRAIS TE COLLER MON PIED ENFLAMMÉ ENTRE LES DEUX OREILLES, SI JE POUVAIS LES TROUVER !
2

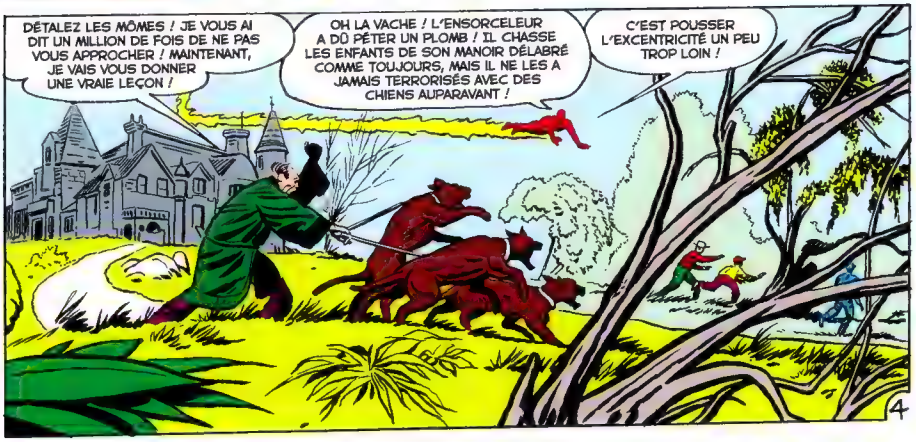
FIGURE-TOI PETIT BONHOMME, QUE PENDANT QUE TU ÉCRIRAS TA RÉDACTION SUR L'HOMME QUE TU ADMIRES LE PLUS, C'EST-À-DIRE MOI, NOUS ALLONS PASSER LA SEMAINE À MENER LA VIE DURE AUX COCOS !
C'EST SÛR ! VOUS ALLEZ VOUS AMUSER PENDANT QUE MOI JE VAIS ME TRANSFORMER EN "RAT DE BIBLIOTHÈQUE" ! FOUTAISES ! J'AI BIEN ENVIE D'ARRÊTER L'ÉCOLE POUR ÊTRE LA TORCHE HUMAINE À PLEIN TEMPS !
QUITTE L'ÉCOLE ET JE T'APLATIS JUSQU'À CE QUE TU DEVIENNES L'ALLUMETTE HUMAINE, TU M'ENTENDS ?!
OH MAIS VOUS NE POUVEZ PAS COMPRENDRE À QUEL POINT GLENVILLE PEUT ÊTRE HORRIBLEMENT ENNUYEUSE ! LA SEULE CHOSE AMUSANTE QUE J'AI FAITE LA SEMAINE DERNIÈRE, ÇA A ÉTÉ DE MARQUER 75 POINTS DANS LA FINALE DU TOURNOI DE BASKET CONTRE LE LYCÉE DE BAYMORE...
JOHNNY, IL FAUT TOUJOURS QUE TU TE PLAIGNES DE QUELQUE CHOSE ! MAINTENANT, ENVOLE-TOI LOIN D'ICI QU'ON PUISSE SE REMETTRE AU TRAVAIL !
À PLUS JOHNNY, ON SE CROISERA À LA PAGE BD DES QUOTIDIENS !
D'ACCORD RED. MAIS SI VOUS DEVEZ AIDER QUELQU'UN, APPELEZ-MOI, HEIN ?
FLAMME EN AVANT !
TU SAIS QUOI ? J'AIME CETTE TÊTE BRÛLÉE COMME UN FRÈRE !
MAIS JE FRACASSE LE PREMIER QUI OSE LE LUI DIRE !
C'EST DUR D'ÊTRE UN ADO QUAND TU RÊVES DE FAIRE UN MÉTIER D'ADULTE 24 H SUR 24 !
MAIS TOUT NE VA PAS SI MAL ! MÊME DANS MA COUR, JE PEUX TROUVER DES CHOSES À FAIRE ! COMME CET IMMEUBLE EN FEU EN DESSOUS...

JE PEUX ÉTEINDRE CE FEU EN UNE SECONDE EN ABSORBANT TOUTES CES FLAMMES !
MERCI MON DIEU. LA TORCHE S'EST OCCUPÉ DU FEU AVANT NOUS ! IL A SAUVÉ LES VIES DES GENS COINCÉS LÀ-HAUT, NOUS N'AURIONS SANS DOUTE PAS PU LES SAUVER À TEMPS !


ALORS QUE LA TORCHE VOLE AU-DESSUS DE LA FORÊT...
OH OH ! UNE INONDATION SUBITE A SUBMERGÉ LA VOIE FERRÉE ! CE TRAIN DE MARCHANDISES VA DÉRAILLER !

... SAUF SI JE TRANSFORME CETTE EAU EN VAPEUR EN LA CHAUFFANT !
MAINTENANT, LES RAILS VONT ÊTRE ASSEZ SECS POUR QUE LES ROUES NE DÉRAPENT PAS !


J'AVAIS SANS DOUTE TORT DE M'ÉNERVER CONTRE L'ÉQUIPE, JE VOIS BIEN QUI "TIENT LA BOUTIQUE" EN LEUR ABSENCE...
TIENS ! QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE AGITATION LÀ-BAS ? C'EST LÀ OÙ HABITE CE VIEIL ERMITE EXCENTRIQUE QUI SE FAIT APPELER "L'ENSORCELEUR" !

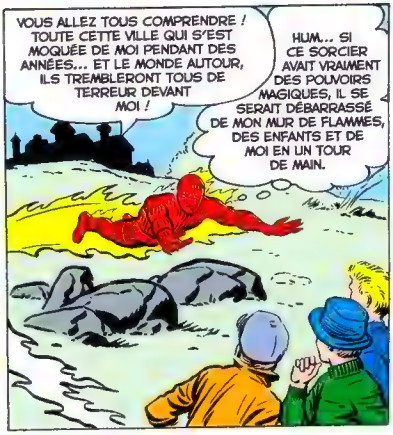

DÉTALEZ LES MÔMES ! JE VOUS AI DIT UN MILLION DE FOIS DE NE PAS VOUS APPROCHER ! MAINTENANT, JE VAIS VOUS DONNER UNE VRAIE LEÇON !
OH LA VACHE ! L'ENSORCELEUR A DÛ PÉTER UN PLOMB ! IL CHASSE LES ENFANTS DE SON MANOIR DÉLABRÉ COMME TOUJOURS, MAIS IL NE LES A JAMAIS TERRORISÉS AVEC DES CHIENS AUPARAVANT !
C'EST POUSSER L'EXCENTRICITÉ UN PEU TROP LOIN !

JE VAIS LANCER UNE LAISSE DE FEU AUTOUR DE CETTE MEUTE POUR QU'ELLE SE TIENNE TRANQUILLE !
DU BALAI !
C'EST CHEZ MOI ICI !
TU N'AS PAS LE DROIT DE T'EN MÊLER !
ET TU N'AS PAS LE DROIT DE TERRORISER CES ENFANTS SANS DÉFENSE !
DÉGAGE LA TORCHE ! COMMENT OSES-TU ENTRER DANS MA PROPRIÉTÉ ET MOLESTER MES ANIMAUX DE COMPAGNIE ?!
DE COMPAGNIE ? FOUTAISES ! CES CHIENS SONT AUSSI GRANDS QUE DES PUMAS ! MAINTENANT, TU VAS LES REMETTRE À LA NICHE POUR QU'ILS NE MENACENT PLUS PERSONNE, OU JE LES EMMÈNE À LA FOURRIÈRE !
TU AS GAGNÉ, RETIRE TA LAISSE DE FEU ET JE LES RAMÈNE À LEUR CHENIL !
MAIS TU VAS LE REGRETTER... JE TE LE PROMETS !
PEU APRÈS...
MAINTENANT, DIS À CES VOYOUS... ET À TOUS LES ENFANTS DE LA VILLE... DE NE PAS S'APPROCHER D'ICI ! J'AI LE DROIT D'ÊTRE TRANQUILLE !
TRANQUILLE, HEIN ? TU SAIS COMMENT ON T'APPELLE EN VILLE ?
OUI... L'ENSORCELEUR ! ET CE NOM EST MÉRITÉ ! J'AI PASSÉ DES ANNÉES À ÉTUDIER L'ART DE LA MAGIE NOIRE ! JE POSSÈDE LA PLUS GRANDE COLLECTION AU MONDE DE LIVRES DE SORTS !
J'IMAGINE QUE C'EST CE QUI TE DONNE TON SI BON CARACTÈRE, HEIN ? OK ENSORCELEUR, PUISQUE TU VEUX ÊTRE TRANQUILLE, VOILÀ QUI VA T'AIDER ! JE VAIS DRESSER UN MUR DE FLAMMES AUTOUR DE TA MAISON !
5

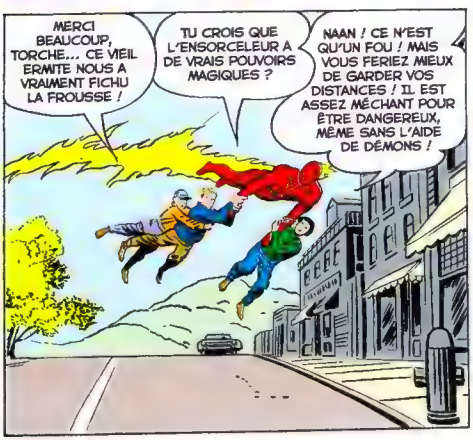
COMME ÇA, PLUS PERSONNE NE POURRA S'APPROCHER DE TA PRÉCIEUSE MAISON HANTÉE !
QUE LA PESTE T'EMPORTE LA TORCHE ! TU SAIS TRÈS BIEN QUE CE MUR DE FEU M'EMPÊCHERA AUSSI DE SORTIR D'ICI !

QUE VEUX-TU, C'EST LE PRIX À PAYER ! SI TU VEUX ÊTRE LIBRE DE TES MOUVEMENTS, LES AUTRES DOIVENT L'ÊTRE AUSSI !
C'EST BON, ÉTEINS CE MUR DE FEU ! MAIS JE T'ASSURE QUE JE N'OUBLIERAI JAMAIS CET AFFRONT !

JE SAIS, ENSORCELEUR, UN JOUR TU VAS UTILISER TA MAGIE NOIRE SUR MOI ! EH BIEN, ÇA NE VA PAS M'EMPÊCHER DE DORMIR ! LA MAGIE NOIRE EST PASSÉE DE MODE EN MÊME TEMPS QUE LA GOMINA...
TU VAS COMPRENDRE TON ERREUR... JE TE LE GARANTIS !

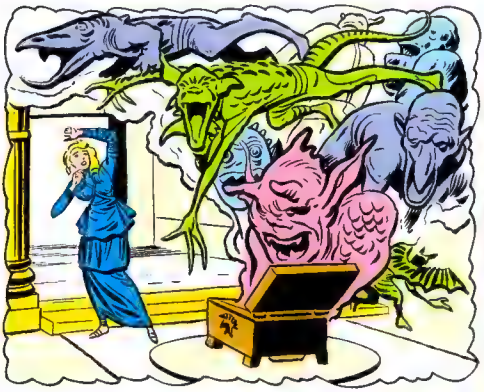

VOUS ALLEZ TOUS COMPRENDRE ! TOUTE CETTE VILLE QUI S'EST MOQUÉE DE MOI PENDANT DES ANNÉES... ET LE MONDE AUTOUR, ILS TREMBLERONT TOUS DE TERREUR DEVANT MOI !
HUM... SI CE SORCIER AVAIT VRAIMENT DES POUVOIRS MAGIQUES, IL SE SERAIT DÉBARRASSÉ DE MON MUR DE FLAMMES, DES ENFANTS ET DE MOI EN UN TOUR DE MAIN.

À PROPOS DE "MAINS", JE VAIS RAMENER CES ENFANTS À GLENVILLE !
VENEZ LES GARS, J'AI ÉTEINT MA MAINS. ATTRAPEZ-LES ET JE VOUS RAMÈNE CHEZ VOUS.

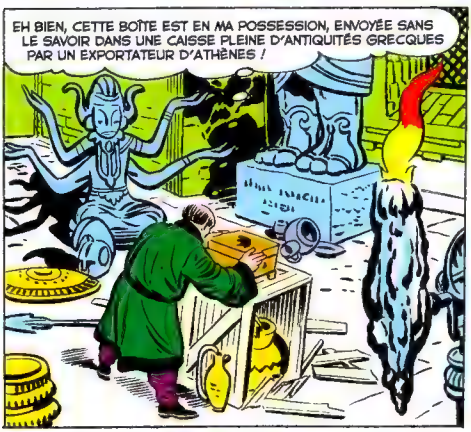

MERCI BEAUCOUP, TORCHE... CE VIEIL ERMITE NOUS A VRAIMENT FICHU LA FROUSSE !
TU CROIS QUE L'ENSORCELEUR A DE VRAIS POUVOIRS MAGIQUES ?
NAAN ! CE N'EST QU'UN FOU ! MAIS VOUS FERIEZ MIEUX DE GARDER VOS DISTANCES ! IL EST ASSEZ MÉCHANT POUR ÊTRE DANGEREUX, MÊME SANS L'AIDE DE DÉMONS !

AILLEURS...
LAISSONS-LES RIRE DE MOI ! RIRA BIEN, QUI RIRA LE DERNIER ! PERSONNE NE SE DOUTE QUE JE SUIS SUR LE POINT DE FAIRE LA PLUS GRANDE DÉCOUVERTE SURNATURELLE DE TOUS LES TEMPS... LA BOÎTE DE PANDORE !

"SELON LES MYTHES DE LA GRÈCE ANTIQUE, LES DIEUX AVERTIRENT PANDORE DE NE JAMAIS OUVRIR UNE CERTAINE BOÎTE ! MAIS LA CURIOSITÉ DE PANDORE FUT SI GRANDE QU'ELLE NE LES ÉCOUTA PAS, ET TOUS LES MAUX QUI AFFLIGENT NOTRE CHAIR, SE RUÈRENT HORS DE LA BOÎTE INTERDITE POUR TOURMENTER LE MONDE !"



"MAIS CE QUE LES AUTRES EXPERTS EN MYTHOLOGIE GRECQUE IGNORENT, C'EST QUE CIRCÉ, LA PLUS GRANDE SORCIÈRE DE L'ANTIQUITÉ, UTILISA SON EXTRAORDINAIRE MAGIE POUR FORCER TOUS LES MAUX À RETOURNER DANS LA BOÎTE."


EH BIEN, CETTE BOÎTE EST EN MA POSSESSION, ENVOYÉE SANS LE SAVOIR DANS UNE CAISSE PLEINE D'ANTIQUITÉS GRECQUES PAR UN EXPORTATEUR D'ATHÈNES !

IL NE ME MANQUE PLUS QUE L'INCANTATION MAGIQUE QUI OUVRE LA BOÎTE ET ME DONNE LE CONTRÔLE SUR LES MAUX QU'ELLE CONTIENT. AINSI JE POURRAI LES FAIRE SORTIR ET RENTRER SELON MES BESOINS !

MAIS J'AI ÉTUDIÉ TOUS LES TÉMOIGNAGES ET LES HISTOIRES QUI PARLENT DE LA BOÎTE DE PANDORE... ET APRÈS DES JOURS À DÉCHIFFRER ET TRANSCRIRE CES ÉNIGMES MYSTIQUES... JE DÉCOUVRIRAI LA BONNE INCANTATION !

ALORS, EN UTILISANT LES MAUX DE LA BOÎTE, JE POURRAI ACCOMPLIR PRESQUE TOUT CE QUE JE VOUDRAI ! JE SERAI RICHE ET PUISSANT ET MON NOM RESTERA DANS LES LIVRES D'HISTOIRE COMME CELUI DE L'HOMME LE PLUS CRAINT QUI N'AIT JAMAIS EXISTÉ !

ET SURTOUT, JE RÈGLERAI MES COMPTES AVEC CE SALE FOUINEUR DE TORCHE HUMAINE ! IL PAIERA MILLE FOIS L'HUMILIATION QU'IL M'A FAIT SUBIR AUJOURD'HUI !

DEUX SEMAINES PLUS TARD, À LA BANQUE DE GLENVILLE...
TIENS, L'ENSORCELEUR ! QU'EST-CE QUI AMÈNE UN ERMITE COMME TOI EN VILLE ?
JE SUIS VENU CHERCHER TOUT L'ARGENT DE CETTE BANQUE ! METTEZ-LE DANS UN GRAND SAC, ET VITE !
DU CALME JOE ! IL EST INOFFENSIF ! TOUTE LA VILLE CONNAÎT "L'ENSORCELEUR". IL A LU TANT DE LIVRES SUR LA MAGIE NOIRE QUE ÇA L'A RENDU BIZARRE...
TU AS SANS DOUTE RAISON ! REGARDE-LE EN TRAIN DE SIMULER UN BRAQUAGE SANS MÊME UNE FAUSSE ARME ! IL A BESOIN D'UN PSY, PAS DE NOUS !
ALLEZ VIENS MON VIEUX ! ON VA ALLER FAIRE UNE PETITE BALADE... À LA SALLE D'OBSERVATION DE L'HÔPITAL DE GLENVILLE !
IDIOTS ! VOUS ME CROYEZ FOU ET DÉSARMÉ, HEIN ? DANS CETTE BOÎTE SONT ENFERMÉS TOUS LES MAUX DU MONDE ! JE VAIS VOUS EN DONNER UN ÉCHANTILLON !
PAR EXEMPLE LA HAINE ! BIENTÔT, TOUS LES GENS PRÉSENTS, DU GARDE AU GUICHETIER, VONT COMMENCER À SE HAÏR AVEC FÉROCITÉ, ET À SE BATTRE ENSEMBLE, ME LAISSANT LE CHAMP LIBRE POUR PILLER LA BANQUE ! REGARDEZ !
ESPÈCE DE CRÉTIN ! ARRÊTE DE ME FAIRE DES GRIMACES !
JE DÉTESTE TA TROGNE DEPUIS DES ANNÉES !
AH ! JE HAIS LES BLONDES ! JE VAIS ARRACHER CETTE TIGNASSE PEROXYDÉE DE TON CRÂNE !
AH AH ! EN UN CLIN D'ŒIL, ILS SONT TOUS DEVENUS ASOCIAUX !
IDIOT !
PETIT CRÉTIN !
TU ESSAYES DE ME PIQUER MON PETIT AMI, C'EST ÇA ?
JE SUIS LE PLUS FORT DE LA VILLE !
NON... C'EST MOI !
LE TUMULTE A COMMENCÉ ET ÇA NE CESSERA PAS TANT QUE JE N'ORDONNERAI PAS PAR TÉLÉPATHIE À LA HAINE DE RENTRER DANS LA BOÎTE !

MAIS JE NE LE FERAI PAS AVANT D'AVOIR RAMASSÉ TOUT L'ARGENT QUE JE PEUX TRANSPORTER ! AUCUNE PERSONNE ENTRANT DANS LA BANQUE NE POURRA STOPPER CETTE PAGAILLE ! LA HAINE LA CONTAMINERA AUSSI... ET ELLE S'Y MÊLERA !
JE DÉ-TESTE LES EMPLOYÉS.
JE DÉ-TESTE LES PATRONS !
HMMM... MON SAC DE SHOPPING EST PRESQUE PLEIN ! JE VAIS SORTIR PAR DERRIÈRE ET RENTRER LE DÉMON DANS SA BOÎTE !
QUELQUES INSTANTS PLUS TARD, DERRIÈRE LA BANQUE...
ÇA SUFFIT HAINE ! RENTRE DANS LA BOÎTE DE PANDORE ! TON TRAVAIL EST TERMINÉ ! ET POUR EFFACER MES TRACES...
... JE VAIS LIBÉRER LE DÉMON DE L'OUBLI, COMME CELA TOUTES LES PERSONNES DANS LA BANQUE OUBLIERONT CE QUI S'EST PASSÉ !
WHOOOOSH
IL VA MANQUER UNE FORTUNE DANS LES CAISSES DE LA BANQUE, MAIS PERSONNE NE SE SOUVIENDRA QUE J'ÉTAIS LÀ ! DÈS QU'IL AURA FINI SON TRAVAIL, L'OUBLI FILERA DANS SA BOÎTE !
PLUS TARD, À LA BANQUE...
MAIS COMMENT AVEZ-VOUS PU OUBLIER CE QUI S'EST PASSÉ ? VOUS VOUS ÊTES BATTUS, VOUS AVEZ SEMÉ LA ZIZANIE DANS LA BANQUE... ET IL MANQUE 120 000 $!
JE VOUS LE JURE, SERGENT, JE NE ME SOUVIENS DE RIEN !
C'EST VRAI OFFICIER ! PERSONNE N'A LE MOINDRE SOUVENIR DE CE QUI S'EST PASSÉ !
QU'EN DIS-TU, TORCHE ?
EH BIEN, ILS NE PEUVENT PAS TOUS MENTIR ! ÇA POURRAIT ÊTRE LE PLUS BIZARRE DE L'HISTOIRE !

MAIS, AU FIL DES JOURS, LES BRAQUAGES DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS ÉTRANGES !

LES BIJOUX QUE PORTENT CES INVITÉS FORTUNÉS DOIVENT BIEN VALOIR UN JOLI MILLION ! POUR LES LEUR PRENDRE, TOUT CE QUE J'AI À FAIRE, C'EST LIBÉRER LE DÉMON DU SOMMEIL, ET CETTE BELLE FÊTE VA DEVENIR ASSOMMANTE JUSQU'À CE QUE JE LES RÉVEILLE !

WHOOOSH

PENDANT QUE LE DÉMON TOURBILLONNE ENTRE LES CONVIVES...

TOUT L'IMMEUBLE PIQUE UNE BONNE SIESTE ! AVANT QUE LE SORT DE SOMMEIL SE DISSIPE, JE SERAI CHEZ MOI À TRIER LES PIERRERIES !

ZZZZ

ZZZZ

LE JOUR SUIVANT, L'ENSORCELEUR SE REND DANS UN MUSÉE !

D'ICI QUELQUES MINUTES, TOUTES LES PERSONNES PRÉSENTES SERONT FRAPPÉES PAR LA PARALYSIE... SUFFISAMMENT LONGTEMPS POUR QUE JE VOLE TOUTES LES PEINTURES HORS DE PRIX QU'IL Y A LÀ-DEDANS !

TOUS LES GARDES ET LES VISITEURS SONT IMMOBILISÉS...

AH ! CE QUI CAUSE LE MAL À L'HUMANITÉ EST UN PLAISIR POUR MOI ! DANS QUELQUES MOIS TOUTES LES BELLES ŒUVRES D'ART DU PAYS SERONT À MOI... ET PERSONNE NE POURRA M'ARRÊTER !

MÊME LES GRANDS ENTREPÔTS DE FOURRURE NE SONT PAS ÉPARGNÉS !

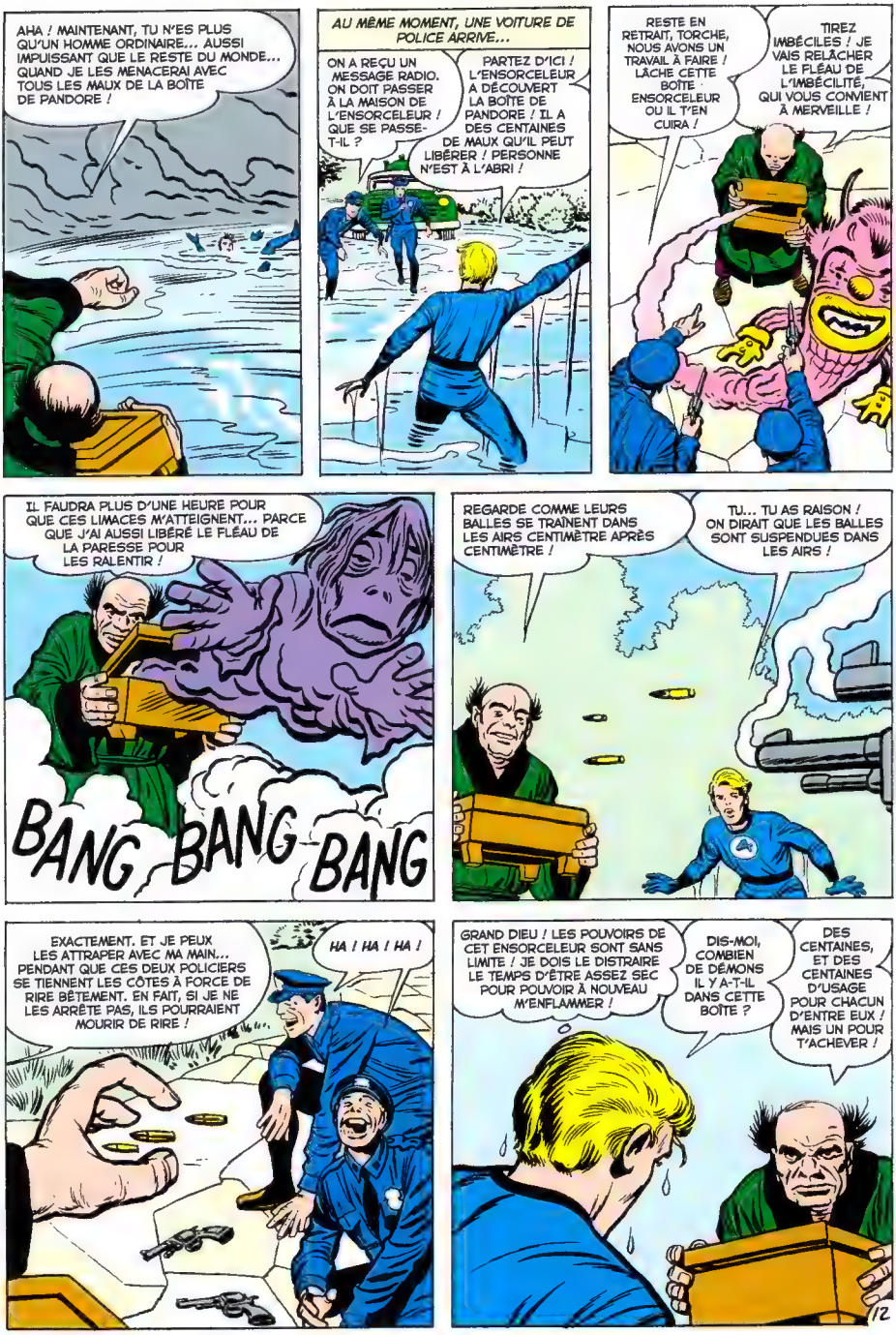
LES FOURRURES DOIVENT ÊTRE CONSERVÉES DANS DES CHAMBRES FROIDES ! MAIS UN DE MES DÉMONS DOMESTIQUES, LE FROID, A AUSSI PRÉSERVÉ LES FOURREURS EN LES CONGELANT PENDANT QUE JE VIDE LEURS RÉSERVES DE VISONS, D'HERMINES ET DE CHINCHILLAS ! AVANT QU'ILS DÉGÈLENT, JE SERAI PARTI !

CETTE NUIT-LÀ, UNE RÉUNION D'URGENCE SE TIENT AU COMMISSARIAT CENTRAL DE GLENVILLE.

J'EN CONVIENS, TORCHE, TOUS CES CRIMES SE RESSEMBLENT PAR LES EFFETS SURNATURELS UTILISÉS PAR LES CRIMINELS ! MAIS POURQUOI TOUS CES CRIMES SE DÉROULENT-ILS À GLENVILLE ?

PROBABLEMENT PARCE QUE LE CRIMINEL VIT DANS LES ALENTOURS DE GLENVILLE !

MAIS QUI CELA PEUT-IL ÊTRE ? À EN CROIRE SES TECHNIQUES PRESQUE SURNATURELLES, CE VILAIN DOIT ÊTRE UNE SORTE DE MAGICIEN !
MAGICIEN ? PAR LES FLAMMES DE L'ENFER ! POURQUOI N'Y AI-JE PAS PENSÉ AVANT ?
ATTENDS !! OÙ VAS-TU TORCHE ?
À LA MAISON DE L'ENSORCELEUR ! IL N'Y A QUE LUI POUR COMMETTRE DE TELS CRIMES ! JE VAIS EN AVOIR LE CŒUR NET TRÈS VITE !
PEU APRÈS, LA TORCHE ARRIVE AU MANOIR LUGUBRE DE L'ENSORCELEUR...
EH BIEN, VOYEZ-VOUS ÇA ! L'ENSORCELEUR EN TRAIN DE COMPTER SON BUTIN !
LA TORCHE !
LA BOÎTE DE PANDORE ! C'EST MA SEULE PROTECTION CONTRE LUI !
TU M'AS PRIS PAR SURPRISE, MAIS PAS ENTIÈREMENT ! J'AURAIS PU ME CONSTRUIRE UNE FORTERESSE INEXPUGNABLE... MAIS JE NE COURS AUCUN RISQUE TANT QUE J'AI LA BOÎTE DE PANDORE !
LA BOÎTE DE PANDORE ? LE COFFRE LÉGENDAIRE QUI CONTIENT TOUS LES MAUX DE L'EXISTENCE ? TU ES FOU ENSORCELEUR ! CETTE BOÎTE N'EST QU'UN MYTHE GREC !
TU CROIS ? ALORS, REGARDE TOI-MÊME, TORCHE... JE VIENS JUSTE DE LIBÉRER LE DÉMON DES ÉPIDÉMIES ! TU SERAS BIENTÔT IMPUISSANT QUAND LA MALADIE TE FRAPPERA !
WHOOOOOOSH
SAINTE CANICULE !
MAIS QUELQUES SECONDES PLUS TARD...
JE CRAINS BIEN QUE TON DIABLOTIN SOIT PARTI, ENSORCELEUR ! TU AS OUBLIÉ QUE LA CHALEUR NE SE CONTENTE PAS DE STÉRILISER... MAIS QUE DES TEMPÉRATURES ÉLEVÉES TUENT LES VIRUS ET LES MICROBES ! DONC, TU PEUX RAYER LES ÉPIDÉMIES DE TA LISTE !!
PEU IMPORTE ! JE N'AI QU'À RELÂCHER UN AUTRE FLÉAU... L'INONDATION !
UN TSUNAMI GÉANT QUI SORT DE NULLE PART !


AHA ! MAINTENANT, TU N'ES PLUS QU'UN HOMME ORDINAIRE... AUSSI IMPUISSANT QUE LE RESTE DU MONDE... QUAND JE LES MENACERAI AVEC TOUS LES MAUX DE LA BOÎTE DE PANDORE !
AU MÊME MOMENT, UNE VOITURE DE POLICE ARRIVE...
ON A REÇU UN MESSAGE RADIO. ON DOIT PASSER À LA MAISON DE L'ENSORCELEUR ! QUE SE PASSE-T-IL ?
PARTEZ D'ICI ! L'ENSORCELEUR A DÉCOUVERT LA BOÎTE DE PANDORE ! IL A DES CENTAINES DE MAUX QU'IL PEUT LIBÉRER ! PERSONNE N'EST À L'ABRI !
RESTE EN RETRAIT, TORCHE, NOUS AVONS UN TRAVAIL À FAIRE ! LÂCHE CETTE BOÎTE - ENSORCELEUR OU IL T'EN CUIRA !
TIREZ IMBÉCILES ! JE VAIS RELÂCHER LE FLÉAU DE L'IMBÉCILITÉ, QUI VOUS CONVIENT À MERVEILLE !
IL FAUDRA PLUS D'UNE HEURE POUR QUE CES LIMACES M'ATTEIGNENT... PARCE QUE J'AI AUSSI LIBÉRÉ LE FLÉAU DE LA PARESSE POUR LES RALENTIR !
BANG BANG BANG
REGARDE COMME LEURS BALLES SE TRAÎNENT DANS LES AIRS CENTIMÈTRE APRÈS CENTIMÈTRE !
TU... TU AS RAISON ! ON DIRAIT QUE LES BALLES SONT SUSPENDUES DANS LES AIRS !
EXACTEMENT. ET JE PEUX LES ATTRAPER AVEC MA MAIN... PENDANT QUE CES DEUX POLICIERS SE TIENNENT LES CÔTES À FORCE DE RIRE BÊTEMENT. EN FAIT, SI JE NE LES ARRÊTE PAS, ILS POURRAIENT MOURIR DE RIRE !
HA ! HA ! HA !
GRAND DIEU ! LES POUVOIRS DE CET ENSORCELEUR SONT SANS LIMITE ! JE DOIS LE DISTRAIRE LE TEMPS D'ÊTRE ASSEZ SEC POUR POUVOIR À NOUVEAU M'ENFLAMMER !
DIS-MOI, COMBIEN DE DÉMONS IL Y A-T-IL DANS CETTE BOÎTE ?
DES CENTAINES, ET DES CENTAINES D'USAGE POUR CHACUN D'ENTRE EUX ! MAIS UN POUR T'ACHEVER !
12

ATTENDS ! JE SUIS TOTALEMENT À TA MERCI, LAISSE-MOI AU MOINS CHOISIR MA MORT !
DIANTRE ! JE PEUX ME MONTRER MAGNANIME ! CHOISIS MON GARÇON ET TU SERAS EXAUCÉ !

HMM... JE VAIS BIENTÔT POUVOIR M'ENFLAMMER... MAIS L'ENSORCELEUR N'EN SAIT RIEN !
EUH... J'AIMERAIS MOURIR COMME J'AI VÉCU... PAR LA PUISSANCE DE LA FLAMME. LE FEU DOIT SÛREMENT ÊTRE UN DES MAUX DE TA BOÎTE !
AAAAH !
BIEN SÛR, TU AS CHOISI TON DESTIN...
ET IL TE SERA ACCORDÉ !

MAIS, ALORS QUE LE FLÉAU ARDENT BONDIT POUR CONSUMER JOHNNY...
FLAMME EN AVANT !

UN INSTANT APRÈS...
SOIS MAUDIT ! TU M'AS ABUSÉ ! TU AS ABSORBÉ LA FLAMME ! JE VAIS ENVOYER TOUS LES MAUX POUR TE DÉTRUIRE !
TROP TARD ! SEUL LE FLÉAU DE LA PEUR POINTE LE BOUT DE SON NEZ... MAIS JE VAIS LE RENVOYER DEDANS EN M'EMPARANT DE LA BOÎTE !

NON ! NON ! REVIENS ! REVIENS !
J'AI SOUDÉ LE COUVERCLE DE LA BOÎTE POUR L'ÉTERNITÉ ! JE VAIS ALLER LA JETER AU PLUS PROFOND DES OCÉANS, LÀ OÙ L'ENSORCELEUR NE POURRA JAMAIS LA REPRENDRE !

PLUS TARD, ALORS QUE LA TORCHE REVIENT...
ÉLOIGNEZ-VOUS ! NE ME FAITES PAS DE MAL !
TORCHE, REGARDE L'ENSORCELEUR ! IL EST TERRIFIÉ DEPUIS QUE TU T'ES ENVOLÉ AVEC LA BOÎTE. SON EXPRESSION EST CELLE D'UNE TERREUR TOTALE !
HMMM... JE SAIS D'OÙ ÇA VIENT, IL NE L'A PAS VOLÉ !

IL A ÉTÉ AFFECTÉ PAR LE DERNIER FLÉAU, LA PEUR, QUI SORTAIT DE LA BOÎTE AVANT QUE JE LA SCELLE ! ON DIRAIT BIEN QUE NOUS N'AURONS PLUS À NOUS SOUCIER DE L'ENSORCELEUR... IL A BIEN TROP PEUR POUR MENACER QUI QUE CE SOIT !

LE LENDEMAIN, AU QUARTIER GÉNÉRAL DES 4 FANTASTIQUES...
EH BIEN, TÊTE BRÛLÉE, ON DIRAIT QUE TU AS RÉUSSI À T'OCCUPER SANS NOUS !
BIEN SÛR ! JE SERAIS BIEN PLUS EFFICACE SI VOUS N'ÉTIEZ PAS LÀ POUR ME RALENTIR !
TU N'AS PAS PERDU TON EFFRONTERIE, PETIT FRÈRE !
TU SAIS QUOI, JANE ? IL NE LA PERDRA JAMAIS... ET C'EST TANT MIEUX.
FIN

LA NUIT, TOUS LES CHATS SONT GRIS

© TED NAIFEH

TED NAIFEH EST LE CRÉATEUR DE COURTNEY CRUMRIN DONT LA FIN VA BIENTÔT PARAÎTRE EN FRANCE, ET DE POLLY ET LES PIRATES (AKILEOS). FAROUCHE INDÉPENDANT, ADEPTE DU CREATOR-OWNED, IL A UN LOOK DE DANDY ANGLAIS, UN FRANC-PARLER BIEN À LUI ET SON STYLE NE RESSEMBLE À AUCUN AUTRE. RENCONTRE AVEC UN AUTEUR COMPLET AU SENS NOBLE DU TERME...

REPÈRES

> Ses séries phares :
- Gloomcookie
- Courtney Crumrin
- Polly et les Pirates
- Star Wars, le côté obscur
- How loathsome

Les héros de vos titres sont souvent des enfants comme Courtney ou Polly, pourquoi ?
Je n'ai pas d'enfants et à vrai dire je n'ai pas prévu d'en avoir (rires), même si bien sûr on ne sait jamais ce que la vie nous réserve ! Et justement je pense que c'est pour ça que je les mets en scène dans mes séries, Courtney et Polly sont un peu mes enfants. Par ailleurs, j'aime les histoires portant sur des enfants, surtout s'ils sont âgés comme ça de 11 à 13 ans. Parce que je pense que c'est l'âge le plus terrible de la vie, et que les histoires les pires possibles vous arrivent à cet âge ! Et comme les pires histoires d'une vie sont toujours les meilleures à raconter et à entendre, je m'en sers !

Pourquoi choisir précisément des filles ?
L'industrie du comic-book dominée par les hommes, et la plupart des créateurs sont des hommes, même si cela évolue. Personnellement, mon artiste préférée est Claire Wendling. Mais il me semble que dans l'univers des comics, si on ne manque pas d'héroïnes féminines, on manque d'histoires de femmes qui ne traitent pas de leur sexualité. Quand j'ai créé Courtney, j'avais l'impression que ce serait bien justement, de raconter l'histoire d'une fille qui ne traiterait pas de ses rencards et de ses amours ni rien de ce style. Mais où on la verrait grandir, explorer, et pour finir, apprendre lentement et maladroitement la moralité. Vous savez c'est en quelque sorte une enfant sauvage, dont les parents ne s'occupent pas vraiment...

Ce sont de sacrés égoïstes, je dirais...
Et bien, oui, ils sont perdus et ils sont égoïstes parce qu'ils n'ont aucune idée de qui ils sont et de ce qu'ils veulent vraiment. Ils voient ce que possèdent les autres, les envient et se disent que c'est ce qu'ils veulent. Mais ils n'y pensent pas vraiment, ils ne pensent pas qu'il y ait d'autres voies. Heureusement Courtney est l'une de ces personnes née un peu trop éclairée et je pense que c'est ce qui est intéressant. Comme son oncle, d'ailleurs...

Justement, elle a une relation très intéressante avec son oncle, comment percevez-vous leurs liens, vous pensez qu'ils s'aiment ? Que vouliez-vous exprimer avec cet étrange duo ?
Oui ils s'aiment. Ils se ressemblent, ils sont très proches. Donc en se découvrant mutuellement, ils apprennent à s'aimer eux-mêmes. Aucun des deux ne s'apprécie avant de se rencontrer. Mais bon, vous me demandez ça maintenant, et je vous réponds avec le recul. Mais sincèrement, quand j'ai écris la première histoire il y a longtemps, comme toujours d'ailleurs lorsque j'écris une histoire, je ne pense pas toujours au sens de ce que j'écris, je veux dire pas consciemment. Je tente juste de rester dans le bon ton pour les personnages. Donc je n'examine pas trop les sous-entendus de l'histoire. Vous me le demandez à moi aujourd'hui, mais vous pourriez aussi interroger un fan et son point de vue, même s'il est différent du mien sera bon aussi. J'aime mon travail mais je ne détiens pas la vérité universelle dessus. La façon dont les fans le perçoivent est aussi juste et aussi importante que la mienne.

Vous ne savez pas non plus pourquoi vous avez choisi une professeur noire pour Mme Crisp ?
Je n'en ai aucune idée. J'ai juste pensé que c'était bien !

Vous saviez qu'elle serait noire alors même que vous faisiez les pages en noir et blanc ?
Oui tout à fait.

Le fait de passer des pages noir et blanc aux pages couleurs change quelque chose à vos pages ?
Je ne fais pas la colorisation. J'ai un coloriste qui s'en charge, et je le supervise. On travaille ensemble, nous discutons des intentions que j'ai. Il me montre le résultat de son travail, et je lui dis « c'est bien, c'est mieux que je ne l'imaginais » ou « ce n'est pas ce que je voulais, avec ce personnage dans cette scène, à cet instant mais c'est parfait ». La plupart du temps, je le laisse travailler parce que c'est un artiste et il a sa propre voix, c'est d'ailleurs pourquoi je l'ai choisi au départ. C'est la raison pour laquelle je voulais travailler avec lui.

Diriez-vous que la ville de San Francisco est une bonne source d'inspiration pour vous sur ce type de série ?
Oh oui, car tout le monde à San Francisco se réinvente en permanence ! Je trouve ce type d'histoires fascinante. Je veux dire à tout le monde, ce n'est pas rare pour les gens de se réinventer dans cette ville.

Vous avez un chat ?
Je n'ai pas de chat, j'ai un très petit appartement, pas de jardin ou de balcon. J'aimerais bien vivre avec des chats, mais pas avec une litière chez moi... Quand un chat est coincé dans un appartement, vous le voyez aller dans sa litière, faire ses affaires et hop il revient faire ses griffes sur vos genoux ou que vous le caressiez. C'est mignon, mais beurk, non merci !

Pourtant dans vos BD, on dirait que vous les aimez particulièrement...
Je les aime bien car on sait à quoi s'en tenir avec un chat. Il est ce qu'il est. Et j'aime leur indépendance. Un chat, ce n'est pas très exigeant. On dit qu'ils sont égoïstes, mais en un sens, même si c'est terrible à dire, j'ai l'impression que les chiens sont plus égoïstes ! Pourquoi ? Car les chiens sont plus demandeurs et nécessitent plus de votre temps, de votre patience, de votre attention et que ce n'est jamais assez. C'est dans leur nature...

Diriez-vous que Courtney a un peu (ou plus d'un peu) de vous lorsque vous étiez enfant ?
Oh beaucoup en fait. Enfin probablement... Il y a sans doute de moi dans Courtney. Mes parents le pensent. Ma mère est une grande fan de mon travail, et elle dit qu'il y a beaucoup de moi en Courtney. Ça la fait même pleurer parfois ! Car elle y voit ses erreurs, ou ce qu'elle croit être ses erreurs. On ne

Courtney : la fille adoptive de Ted n'a peur de rien !

choisit pas ses parents vous savez, et ils font du mieux qu'ils peuvent et on leur pardonne. Parce que l'on grandit et qu'on s'aperçoit vite que nous sommes faillibles aussi.

Quels artistes ont selon vous influencés votre style ?
Et bien, ma toute première influence c'est Moebius, surprenant ou pas, tout le monde aime Moebius. Mais il y a aussi d'autres artistes américains qui m'ont influencé comme Frank Miller, Mike Wagner, ou des gens comme ça. Et lorsque Mike Mignola a débarqué j'ai tout d'abord détesté son travail, avant de l'adorer.

Étiez-vous aussi un fan d'horreur lorsque vous étiez jeune ?
Je n'ai jamais aimé l'horreur pour l'horreur à proprement parler, mais j'aime les films d'horreur lorsqu'ils sont riches de sens. L'un de mes films d'horreur préférés c'est La compagnie des loups de Neil Jordan. C'est sa merveilleuse irréalité magique que je trouve tout à fait irrésistible.

Sorcières, monstres et autres créatures de la nuit, le sort final de Courtney est entre vos mains...

Courtney traite beaucoup de magie...
Oui.

Croyez-vous en la magie, vous pensez que la magie ait sa place dans le monde ?
Je ne pense pas que la magie existe, mais j'y crois quand même... Je crois en l'importance de voir dans le monde une dimension mystique. Et puisque la magie n'est sans doute pas réelle, il ne s'agit pas je pense de raisonner avec des faits, mais avec des croyances. C'est une question de sens de la vie, c'est un peu compliqué à expliquer...

Toute la série de Courtney parle de ce que la peur peut faire aux gens, pourquoi pensez-vous que la peur est un sentiment si puissant ?
C'est vrai, je pense que vous avez raison ! Je n'y avais jamais songé en ces termes. Je n'ai jamais considéré que c'était le sens de Courtney, mais c'est vous qui ressentez ça et vous êtes le lecteur, donc vous avez raison. C'est au public de dire ce qu'il y voit, ce n'est pas à l'artiste d'expliquer son sentiment...

Donc, diriez-vous que vous êtes intéressés par l'effet qu'a la peur sur les gens ?
Oui. Car la peur est assimilée au manque de contrôle. Et l'humanité entière est en quête de contrôle, c'est comme si le contrôle était notre drogue. Nous y sommes accros, nous en abusons, et lorsque nous le possédons, nous nous ne pouvons pas faire la moindre chose sans y penser. Et si nous le perdons, nous sommes prêts à tout pour le récupérer. Pourtant le contrôle est presque toujours une illusion, nous ne l'avons pas vraiment, nous ne pouvons pas l'avoir, car peu importe ce que l'on fait, nous allons tous mourir. Et je pense que la peur nous rappelle ça. Accepter la peur, c'est en quelque sorte le seul moyen de rester tout à fait sain, mais bien sûr qui est capable de faire ça ? Personne !

Avez-vous déjà croisé un gobelin ?
Et bien justement, l'histoire originale de Courtney est basée sur une de mes expériences personnelles. Je me suis réveillé une nuit, hagar, et il y avait quelque chose avec moi sur mon lit. Cela ressemblait à un singe ou quelque chose comme ça. Il s'est glissé hors du lit, et quand je me suis précipité pour allumer la lumière, il n'y avait rien dans la chambre... Comme on l'a dit, je n'ai pas de chat, pas d'autre animal, il n'y avait rien, et peut-être que je l'ai rêvé, mais en tout cas, il était bien là sur mon lit, en train de me regarder. Donc la réponse est oui !

Courtney est seule au début du l'histoire, puis de moins en moins par la suite. Vous pensez la faire devenir véritablement amie avec Aloysius ou avec un autre groupe ?
Ce n'est pas vraiment le sujet de cette histoire. Les amis, c'est formidable, mais lorsque vous êtes très très jeune comme elle, je pense que ce dont vous avez besoin, c'est d'une famille... Et c'est quelque chose que les amis ne peuvent pas vraiment remplacer.. Et elle, elle n'en a pas de famille. Ou alors justement, c'est le rapport qu'elle a avec Aloysius qui est de ce genre et c'est de cela que l'histoire traite. Mais ca ne va pas devenir « Courtney et ses amis », parce que ce n'est pas ce qui m'intéresse.

Où en est-on de la publication française des épisodes de Courtney ? Il en reste beaucoup ?
Il reste un dernier tome. Qui sera le dernier tome de Courtney... à paraître très bientôt !

Aviez-vous envisagé cette fin dès le départ ou l'avez vous trouvée durant l'écriture ?
J'y ai réfléchi durant l'écriture du scénario et elle m'est apparue un jour. En fait, mon ami m'a suggéré le fait que normalement, quand deux personnages s'aiment, ils sont automatiquement les protagonistes et les antagonistes de leur histoire. Donc à un moment, leur relation se doit donc d'être conflictuelle... Aloysius et Courtney vont donc être en conflit et le dernier arc traite de leur altercation.. Et de leur dilemme... Ce qui évidemment vous spoile un peu l'histoire, mais c'est ainsi.

Et après, qu'allez-vous faire ? Vous avez travaillé sur Courtney pas mal de temps.
Vous voulez dire maintenant que **Courtney** est terminé ? Et bien j'ai un projet à finaliser mais je suis presque prêt à me lancer ! Je n'ai plus qu'à attaquer le dessin, cela s'appellera **Princesse Ugg**, comme les chaussures. C'est une princesse barbare, qui porte de super grosses bottes. Elle portera un équipement en fourrure, avec un lourd corsage comme une armure.

Inspiré par vos souvenirs de Conan, on dirait ?
Oui, quand j'étais petit, j'aimais les films de **Conan**, mais là encore, il ne sera pas question de la rendre sexy. Ugg doit se rendre dans une école spéciale pour les princesses afin de terminer ses études, où elle rencontre toutes les princesses Disney. Enfin, pas vraiment du même genre qu'elle. Et l'une de ces princesses stars sera son ennemie ultime et sa voisine de chambre. Ugg est là parce que le souhait ultime de sa mère était qu'elle trouve un moyen de terminer la guerre qui ravage son pays depuis un millier d'années.

Qu'est ce que vous préférez dans les histoires de pirates ?
Ce que j'aime chez les pirates, et que j'ai découvert lorsque je faisais mes recherches pour la série **Polly et les pirates**, c'est que les pirates furent la première démocratie européenne moderne. Tout le monde avait une voix, je trouve ça fascinant.

Le terme démocratie est peut être un peu « gentil »...
C'est vrai que c'était une forme rude et barbare de démocratie, car ils étaient féroces en général, mais tous pouvaient s'exprimer, c'est cette idée d'égalité que je trouve extraordinaire. C'était une sorte de méritocratie disons, alors. Car les premier pirates était des déserteurs de la marine.

Vous allez donc continuer sur des creator-owned ?
Oh oui, indéfiniment, à jamais. Jusqu'à ma mort ! Ou jusqu'à ce que je ne puisse plus me le permettre. Ce qui arrivera en premier...

Vous êtes toujours sur Good Neighbours avec Holly Blake ?
Non, c'est terminé. Elle avait prévu trois volumes. Mais vous savez, c'est en faisant cela que j'ai réalisé que je ne dois plus accepter de long projet qui ne soit pas ma création. J'ai eu le sentiment d'avoir perdu de mon temps à faire ça... Cela a duré trois ans, et à la fin je n'avais pas l'impression d'avoir accompli quelque chose de plus que si j'avais travaillé trois ans sur mes propres séries. Je n'ai pas gagné de lectorat, et il semble que je ne gagne de nouveaux lecteurs que grâce à mes séries. Je pense que **Mortis Junior** m'a apporté quelques nouveaux lecteurs mais c'est tout. Et c'était vraiment un concept tellement formidable, je n'en reviens toujours pas. Mais sinon, je préfère prendre du temps pour faire mes propres séries.

Retour à vos débuts, avec GloomCookie qui était un genre de romance gothique, vous étiez vous même un gothique à l'adolescence ?
Eh bien, je n'ai pas trop insisté. Mon instinct naturel me dictait d'éviter de me vêtir tout en noir, mais ça m'est arrivé de temps en temps. Et maintenant, je suis en quelque sorte dans la mouvance « ex-gothique » qu'il y a à San Francisco (rires).

Vous semblez plus chic ! On dirait un dandy !
Je suis chic, et je suis un dandy, c'est vrai (rires). De nombreux « ex-gothiques » deviennent très élégants lorsqu'ils découvrent leur propre style au lieu de suivre la mode et la contre-culture.

Aviez-vous un ami imaginaire à cette époque ?
Non, je n'ai jamais eu d'ami imaginaire, pas mon genre.

Donc, vous voyez d'étranges créatures, mais pas d'amis imaginaires...
Le gobelin c'est arrivé quand j'étais adulte, en plus ! Et ça m'est encore arrivé depuis. La dernière fois, c'était très récemment, j'étais en panique. Il y avait une sorte de sale araignée dans mon lit. Ça a duré à peine une seconde, je me suis réveillé et il y n'y avait rien...

Je n'aime pas les raccourcis, mais il y a une certaine « british touch » dans Courtney. C'est ce que vous vouliez depuis le départ ?
Oui, j'aime beaucoup la culture britannique, celle des fictions particulièrement. J'aime Roald Dahl, très british, J'aime beaucoup Terry Pratchett. Il y a aussi quelque chose de Tolkien dans **Courtney**. Et il y en aura aussi un bon morceau dans **Princesse Ugg** également.

Beaucoup de lectrices viennent vous rencontrer ?
C'est drôle, je sais que j'ai de nombreuses lectrices en France, mais j'ai l'impression que j'en ai moins ici qu'aux États-Unis. Mais je ne sais pas pourquoi, je peux faire des conjectures mais ce serait un peu des paroles en l'air.

Vous utilisez encore dans votre travail des techniques que vous avez appris dans votre carrière dans le jeu vidéo.
Oui, j'utilise mon ordinateur, tout le monde utilise son ordinateur maintenant dans les comics, c'est utile, ça aide vraiment. Et cela a vraiment joué un rôle pour moi, d'avoir des capacités informatiques. Je peux lettrer mon propre travail par exemple. Et puis lorsque je fais des erreurs de représentation, sur des visages par exemple, et que je ne les ai pas remarquées avant que la page soit terminée, quand je l'examine sur ordinateur, je me dis Oh mon dieu, j'ai dessiné ça ? C'est terrible. Et en utilisant l'ordinateur, je peux régler les problèmes. Je suis assez dépendant des ordinateurs pour régler toutes ces imperfections. Et j'utilise évidemment mes connaissances en Photoshop.

Mais vous ne dessinez pas directement sur ordinateur ?
Non. J'utilise un Sentic pour la colorisation, mais de plus en plus je vais vers la colorisation manuelle. J'ai l'impression d'avoir été un pionnier du dessin par informatique au début, mais je trouve que ça a été trop utilisé, ça fait « déjà-vu ». Donc aujourd'hui je préfère revenir à des techniques traditionnelles. Regardez, par exemple, le français Matthieu Lauffray, toutes les couleurs de son **Long John Silver** sont faites à la main et c'est magnifique, vraiment magnifique ! Ce qui se dégage d'une colorisation manuelle est plus, comment dirais-je, meilleur que celle d'une colorisation par informatique. Il y a une dimension organique en elle, quelque chose que l'ordinateur ne peut qu'imiter, qu'il ne peut remplacer.

Donc vous allez continuer à écrire et dessiner à la main et à utiliser l'ordinateur juste pour coloriser ?
Oui, aussi longtemps que je pourrai ! Je ne pourrai pas sans doute pas coloriser **Princess Ugg** moi-même, mais Warren s'en chargera, on travaille très bien ensemble, on ne change pas une équipe qui gagne !

De quoi êtes-vous le plus fier jusqu'à maintenant d'un point de vue professionnel ?
Je pense que c'est d'avoir réussi à toucher le public que je voulais. Aux USA, les enfants ne lisent plus de comics, car les comics ne sont plus faits pour eux ! Vous ne pouvez pas faire lire **Dark Knight Returns** à un enfant de 7 ans, ça n'a pas de sens ! En revanche, de nombreux enfants ont lu **Courtney** et leurs parents aussi et ils en ont été ravis. De ça je suis assez content...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Sur son blog, en bon dandy qui se respecte, Ted emmène Batman du côté de l'Art déco !

Ci-dessous : **Good neighbors** : une série en noir et blanc écrite par Holly Black, la créatrice des **Chroniques de Spiderwick.**

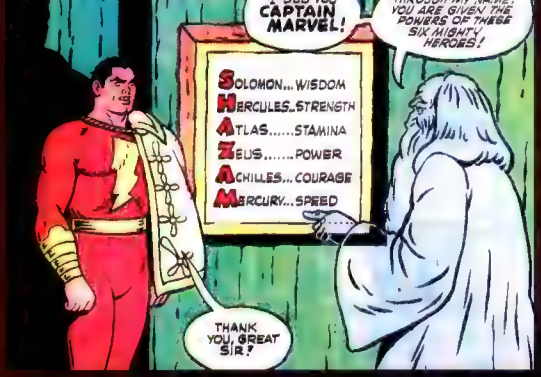
shazam

UN ÉCLAIR DE GÉNIE

À CHAQUE FOIS QU'IL PRONONCE LE MOT MAGIQUE SHAZAM, LE JEUNE BILLY BATSON SE TRANSFORME EN UN SURHOMME ADULTE, DRAPÉ DE ROUGE, DE BLANC ET D'OR. À UNE ÉPOQUE RÉVOLUE, CE SUPER-HÉROS FUT MÊME UNE VRAIE VEDETTE EN FRANCE. AUJOURD'HUI, ALORS QUE BILLY BATSON ET LE POUVOIR DE SHAZAM REFONT LEUR APPARITION DANS LES PAGES DE DC SAGA, TOUT LE MONDE N'A PAS FORCÉMENT CONSCIENCE DE LA PORTÉE DU PERSONNAGE.

Pendant des décennies la version rouge et or de Captain Marvel (de nos jours rebaptisée Shazam!) fut un géant des comics et surtout le principal rival de Superman. Oubliez un instant la rivalité désormais classique entre DC Comics et Marvel. Pendant longtemps celui qui chercha des noises à DC sur le plan des super-héros, celui qui arriva parfois à dépasser les ventes du surhomme kryptonien c'est un éditeur aujourd'hui disparu, Fawcett. À l'origine de cette société il y a une famille haute en couleurs. Le père, Wilford Fawcett, surnommé « Captain Billy », est revenu de la Première Guerre mondiale avec la tête pleine d'histoires, d'aventures et de calembours. Il lance un magazine, on pourrait même dire un fanzine, Capt Billy's Whiz Bang, que ses quatre jeunes enfants vendent eux-mêmes dans les rues. Le titre prend et la famille Fawcett va rapidement se retrouver à la tête d'un empire de la presse, écoulant des millions d'exemplaires de ces magazines récréatifs... Notant le succès des comics en général et plus particulièrement de Superman à partir de 1938, les fils Fawcett décidèrent de suivre la même veine. Le responsable éditorial Bill Parker commença donc dès 1939 à plancher sur une série de super-héros qui, au début, était très différente de Superman. Parker pensait mettre en scène une équipe de six super-héros, chacun possédant un superpouvoir différent. Mais sa hiérarchie trouve alors l'idée trop compliquée. Six super-héros dans une seule histoire ? On n'a jamais vu ça. On conseille alors à Parker de revoir sa copie et de ne garder qu'un seul héros composite. Là-dessus les Fawcett ont loupé le coche : la première équipe de super-héros, la Justice Society of America, n'apparaîtra qu'un an plus tard chez DC Comics. Si l'idée première de Parker avait été entendue, sa création serait aujourd'hui vue comme un événement majeur de la BD américaine.

Rétroactivement on peut hasarder que chacun des six héros envisagés par Parker recevait son pouvoir d'un dieu en particulier. La seconde mouture du projet, avec un seul personnage principal, le voit donc cumuler ces six superpouvoirs (parmi lesquels la



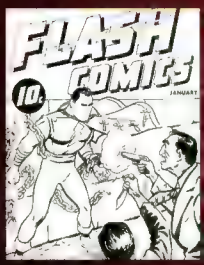
Au début le sorcier Shazam est supposé être mort. Son fantôme n'apparaît que si Captain Marvel a besoin de lui. Ci-dessous : un gosse qui se transforme en adulte, la clé du succès de Fawcett Comics...

force, la vitesse, l'intelligence...) Et Parker baptise son héros... Captain Thunder ! L'éditeur va jusqu'à publier dans l'urgence un prototype non distribué, Flash Comics, daté de janvier 1940, qui sert à protéger les droits de la revue et du personnage. Sauf qu'entretemps DC Comics lance son héros super-rapide, Flash, dans une revue fort logiquement titrée... Flash Comics. Fawcett en sera quitte pour imprimer un autre prototype, Thrill Comics #1. Mais là, nouveau coup du sort : un autre concurrent a publié dans les pages de Jungle Comics les aventures d'un militaire nommé Captain Thunder qui n'a rien à voir... mais qui bloque le nom. Retour à la case départ pour Fawcett et Parker. En février 1940, Whiz Comics #2 voit enfin paraître (pour de bon cette fois) le héros. Son nom est devenu... Captain Marvel !

« I'VE GOT THE POWER... »

L'histoire de Bill Parker s'intéresse au sort de Billy Batson, un jeune orphelin qui survit en vendant des journaux à la criée. On ne sait pas trop si ce travail est un clin d'œil aux enfants Fawcett qui lancèrent la firme en vendant eux-mêmes des journaux dans les rues. Mais le prénom de « Billy » est souvent interprété comme une allusion au patriarche de la famille, « Captain Billy ». Le petit Batson suit un inconnu dans une étrange rame de métro qui l'emmène dans une non moins étrange grotte. Là l'attend le vieux sorcier Shazam (sosie saisissant de Gandalf le blanc), assis sous un rocher qui n'est retenu que par un fil. Il explique qu'il l'a choisi pour être son champion dans le monde moderne. Si Billy prononce le nom Shazam, il recevra la sagesse de Salomon, les muscles d'Hercule, l'endurance d'Atlas, le pouvoir de Zeus, l'invulnérabilité d'Achille ou encore la rapidité de Mercure. Billy Batson tente le coup et, dans un bruit de tonnerre, se transforme en Captain Marvel, un adulte possédant les superpouvoirs promis. Dans la foulée, le choc de la transformation a rompu le fil qui retenait le rocher et Shazam semble périr écrasé (dans les faits, il reviendra comme un mentor fantomatique, façon Obi-Wan Kenobi, dans des épisodes ultérieurs). Captain Marvel, le héros résultant de cette origine magique, ressemble énormément à Superman. D'ailleurs on ne risque pas de s'y tromper. Sur la couverture de Whiz Comics #2 on voit ce héros jeter au loin une automobile. Sur celle d'Action Comics #1 Superman se contentait de soulever une voiture. Dès le début il y a donc un semblant de promesse d'égaler ou même de dépasser le modèle de DC Comics. Une véritable déclaration de guerre à la concurrence. Fawcett courait réellement après le succès de Superman, et pas seulement avec Captain Marvel. L'éditeur va d'ailleurs publier également les aventures d'un Master Man qui, en l'espace de quelques semaines, va s'attirer un procès de la part de DC. Ce ne sera que la première procédure entre les deux éditeurs. La valeur ajoutée de Captain Marvel par rapport à Superman, c'est le jeune Billy Batson, véritable parabole du jeune lecteur qui rêverait de se transformer en super-héros adulte. La vie du jeune garçon va cependant très vite évoluer. Billy arrache à Mr. Morris, directeur de la radio WHIZ, la promesse que s'il lui ramène un scoop il sera embauché. Comme Billy est (et pour cause) le premier sur les lieux quand Captain Marvel arrête des bandits, il obtient ce travail sans problème. Voici Billy parachuté journaliste, un peu comme Clark Kent, c'est vrai (si ce n'est qu'on parle de radio) mais il y a également dans la situation quelque chose qui préfigure la vie future de Peter Parker, jeune garçon pauvre qui va lui aussi mettre le pied dans l'univers des médias en couvrant les exploits de son alter ego. D'autant que l'irascible Mr. Morris, bien qu'épaulé, se montre parfois avare et caractériel. On se rapproche donc d'une situation à la Parker/Jameson. Captain Marvel est également supérieur à Superman par la qualité générale du dessin de C.C. Beck, qui donnera une identité visuelle très marquée à la série, avec un trait très proche de la ligne claire chère à Hergé, plus propice à un certain ton humoristique. Ce cocktail rencontre vite le succès. Là où il aura suffi que DC s'agite pour provoquer la disparition du personnage, Fawcett est conscient du potentiel de Captain Marvel et ne va pas lâcher prise si facilement. D'autant qu'un studio de cinéma, Republic Pictures, s'intéresse déjà à lui. Captain Marvel n'a pas un an quand sort un serial à sa gloire, Aventures of Captain Marvel...

En bas : l'éditeur s'y reprendra plusieurs fois avant de lancer le héros, qui a failli être nommé... Captain Thunder puis Captain Marvelous...



Captain Marvel en compagnie des Lieutenants Marvel : le Squadron of Justice, ébauche de la Famille Marvel !

Captain Marvel Junior (ci-dessus) sera également un gros succès en Europe. Uderzo dessinera même une histoire inédite (cf. CB #53).

Mary Marvel, la sœur du héros et un temps concurrente sérieuse de Wonder Woman...

Superman, lui, n'a pas encore été adapté à l'écran. On comprend que pour DC c'est un affront. D'autant que les ventes de Whiz vont rivaliser avec celles d'Action Comics. Pour rebondir sur le succès du serial, Fawcett sort un titre parallèle à Whiz Comics, Captain Marvel Adventures. Un géant est en marche...

UNE FAMILLE EN EXPANSION

Si Fawcett a manqué son rendez-vous avec l'histoire en refusant une super-équipe qui aurait devancé toutes les autres, l'éditeur va vite se rattraper en jouant sur un ressort... Puisque Shazam a transmis son pouvoir à Billy Batson, qu'est-ce qui empêcherait qu'on fasse le même cadeau à d'autres personnes ? En septembre 1941 les lecteurs vont ainsi découvrir quatre Captain Marvel sur la couverture de Whiz Comics #21. Billy Batson fait la connaissance de trois homonymes (très différents sur le plan visuel). Mais il s'avère que lorsque ces autres Billy Batson s'écrient Shazam ils peuvent également se transformer en trois variantes de Captain Marvel, surnommées Tall Marvel, Hill Marvel et Fat Marvel (respectivement « Grand Marvel », « Marvel des collines » et « Gras Marvel »). L'idée peut sembler ridicule au demeurant mais puisque la magie de Shazam repose sur les noms, il est logique qu'un sortilège puisse contaminer des homonymes. À l'époque il n'est pas courant que les éditeurs de super-héros multiplient les versions. Tout au plus des héros vedettes ont-ils droit à un éventuel sidekick. Mais trois autres Captain Marvel qui surgissent, c'est un peu comme si trois kryptoniens avaient débarqué d'un coup dans la vie de Superman. Et là on peut y voir un lointain ancêtre de l'effet « Green Lantern Corps » et, plus directement, du Captain Britain Corps de Marvel Comics... Collectivement appelés les Lieutenants Marvel, ces trois héros formeront avec le vrai Captain Marvel une équipe nommée le Squadron of Justice (nouveau pied de nez à l'adresse de DC, qui publie la Justice Society). Mais ces versions grandes ou rondelettes du Captain Marvel étaient clairement pensées plus pour un effet humoristique qu'autre chose. Les Lieutenants Marvel sont de gentils bouffons, des faire-valoir qu'on n'est pas supposé admirer en tant que tels. On ne verra les Lieutenants Marvel qu'à l'occasion et ils ne peuvent guère prétendre à être les vedettes de leur propre série. Fawcett va vite remettre l'idée sur le tapis en y mettant cette fois plus d'ambition. Dans Whiz Comics #25 (décembre 1941), Captain Marvel vole à la rescousse d'un adolescent nommé Freddie Freeman. Ce dernier est gravement blessé et le héros décide de partager avec lui son pouvoir pour lui sauver la vie. Freddie peut, à partir de ce moment-là, se transformer en surhomme (dans une version bleue de l'uniforme de son sauveur) dès lors qu'il crie « Captain Marvel ». Freddie Freeman, surnommé Captain Marvel Junior, est conçu comme un véritable dérivé commercial s'adressant sans doute à un public adolescent, un peu plus vieux que le lectorat de Whiz Comics. D'autant que le co-créateur du personnage, Mac Raboy, a un graphisme un peu plus sombre que celui de C.C. Beck. Dans la vie Freddie est lui aussi vendeur de journaux et garde un handicap lié à sa blessure, il est obligé de marcher avec une béquille. Mais surtout, à la différence de Billy, il ne change pas d'âge quand il se transforme. Il est également adolescent quand il est Captain Marvel Jr. Mais il ne doutera cependant pas du leadership de son modèle. Junior va immédiatement être transposé dans les pages de Master Comics puis dans une revue à son nom, Captain Marvel Jr. Là où nous parlions d'une vague liaison thématique entre Billy Batson/Peter Parker ou le Squadron of Justice/Green Lantern Corps, soulignons celle beaucoup plus directe qui unit Freddie Freeman au Thor de Marvel. Tous les deux sont, dans la vie, de pauvres boiteux qui peuvent se transformer (littéralement) en un éclair en colosses mythiques habillés de rouge et de bleu. Captain Marvel Junior n'a rien d'une nouveauté bas de page. Son succès sera lui aussi énorme, faisant de lui une véritable référence culturelle. Au point que, plus tard, Elvis Presley s'inspirera de la coupe de cheveux du jeune héros pour créer son propre look !

De même qu'on a créé Captain Marvel Junior en pensant aux ados, on va quelques années plus tard décliner la recette pour les filles. Dans Captain Marvel Adventures #18 (Décembre 1942), l'orphelin Billy Batson va retrouver... la sœur jumelle qu'il avait depuis longtemps perdue de vue ! Quand il la rencontre la réaction de Billy est cependant teintée de misogynie. Soupçonnant que le pouvoir de Shazam lui a également été transmis puisqu'elle est sa jumelle, Billy se reprend : « *Mais non voyons, le vieux sorcier n'aurait jamais donné son pouvoir à une fille.* » Cependant quelques cases plus tard Billy et Freddie sont baillonnés et incapables de dire le mot magique. Mary, elle, arrive à le prononcer et se transforme en une jeune fille surpuissante, habillée de rouge, blanc et or, comme son frère. Elle devient connue sous le nom de Mary Marvel et va être transférée dans la revue Wow Comics avant de recevoir elle aussi son propre titre. Mary Marvel est sans doute l'héroïne la plus populaire du Golden Age... Une raison de plus pour déclencher le courroux du concurrent DC. Collectivement Captain Marvel, Captain Marvel Jr. et Mary Marvel (éventuellement avec le concours des Lieutenants Marvel) sont connus sous le nom de Famille Marvel, une équipe qui, dans la logique des choses, recevra elle aussi une série à son nom. En plus de ces six personnages possédant réellement des super-pouvoirs, on fera aussi la connaissance en 1943 de l'Oncle Marvel, un mythomane qui prétend être l'oncle de Billy et Mary mais qui fait aussi semblant de posséder les mêmes superpouvoirs (il profite de la fumée lors de la transformation des autres pour passer son costume). L'Oncle Marvel étant

moffen if et plutôt drôle, les autres l'ont adopté et font semblant de faire à ses histoires. Il y aura aussi un « Lapin Marvel », Hoppy The Marvel Bunny (une sorte de cousin de Bugs Bunny évoluant dans un monde animalier) et divers personnages secondaires qui héritent du pouvoir de Shazam le temps d'un épisode. Il y a, enfin, un personnage de la Famille Marvel qui restera invisible aux lecteurs : certains artistes de la firme avaient pris l'habitude de dessiner au dos des pages une femme adulte nue, ne portant que la cape blanche de Captain Marvel, dont le surnom était Aunt Fanny Marvel... En dehors de cette « private joke », il n'en reste pas moins que Fawcett aura su capitaliser sur le succès d'un personnage et remplir ainsi une demi-douzaine de magazines là où DC, avec Superman, n'osera franchir le pas que bien plus tard.

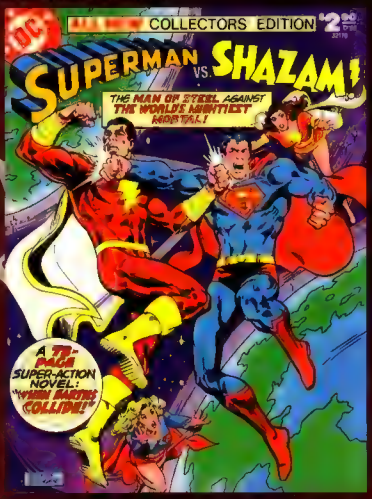
CAPTAIN MARVEL CONTRE SUPERMAN

On comprendra néanmoins que pendant ce temps DC tempêtait. Pour autant dans les premières années il semble que l'éditeur s'en soit surtout tenu à des lettres menaçantes d'avocat (les premières envoyées dès 1941) sans réellement passer aux actes. C'est que les auteurs de Fawcett se gardaient bien de recopier réellement des cases de DC. Même si une plainte fut déposée, c'est seulement à la fin des années quarante qu'une instruction est réellement lancée. Néanmoins contre toute attente l'affaire s'annonce mal pour DC. Le juge lui reprocha de ne pas avoir correctement fait enregistrer les « caractéristiques » de son héros. À l'époque le concept de propriété intellectuelle est encore flou, surtout pour des bandes dessinées pour enfants, auxquelles les juges donnent peu de valeur. En somme donc DC de montrer quelles cases auraient été copiées. Et justement il n'y en a pas précisément. Rien n'a été décalqué. Ce n'est pas à ce niveau que l'imitation se porte. Fawcett gagne la première manche. Néanmoins DC fait appel du jugement quelques années plus tard et finit par gagner en 1952. Fawcett aurait pu contre-attaquer et demander un nouveau jugement. Mais comme les ventes se tassent, l'éditeur préfère alors négocier avec son concurrent et lui payer des dommages et intérêts qui reviendront moins cher que des procès sans fin. Fawcett s'engage de plus à cesser de publier Captain Marvel et tous les héros dérivés. Le temps de négocier l'affaire et les dernières revues liées à la Famille Marvel s'éteignent en janvier 1954, ironiquement on n'est plus qu'à un ou deux ans de la relance des super-héros par DC...

L'HEURE DU RÉVEIL

Mais pas pour autant oubliés par tout le monde. Dans les années 60, quand les premiers fanzines sur les comics apparaissent, il n'est pas rare d'y voir des articles ou des illustrations représentant le glorieux héros déchu, que les rédacteurs adolescents se souviennent avoir lu pendant leur enfance. Le nom Captain Marvel est utilisé pour de nouvelles créations chez divers éditeurs. Fawcett existe toujours mais publie des magazines « non-comics ». Et ne va très certainement pas dépenser de l'argent pour protéger un nom qu'elle ne peut plus utiliser. Dans ces conditions Stan Lee sait très bien ce qu'il fait quand il lance son Captain Marvel (la version extra-terrestre, Mar-Vell), tout comme il l'a déjà fait par ailleurs avec Daredevil. D'un autre côté il y a une logique à ce que Marvel récupère ce personnage qui porte, un peu, son nom. Le scénariste Roy Thomas accentuera la ressemblance quelques temps plus tard quand Mar-Vell est banni dans la Zone Négative et ne peut plus exister sur Terre que par intermittence, en changeant de place avec le jeune Rick John. Le système de métamorphose d'un jeune fait penser au Captain Marvel originel... En 1973 c'est l'un des responsables de DC Comics, Carmine Infantino, qui a cette idée pragmatique. Puisque personne ne peut publier le vrai Captain Marvel en raison d'une promesse écrite à DC dans les années 50... Et si c'était DC qui relançait le personnage en le louant à Fawcett ? Seul souci, Marvel ayant depuis déposé la marque de sa propre série, il faut trouver un nouveau titre. C'est en 1973 que paraît **Shazam** #1, sur lequel, comble de l'ironie, Superman présente Captain Marvel aux nouveaux lecteurs. Pour l'occasion c'est Denny O'Neil, le scénariste iconoclaste de **Green Lantern/Green Arrow** qui se charge d'expliquer le retour du héros. Si on n'a pas vu Captain Marvel depuis des décennies c'est que lui et ses amis étaient retenus dans l'espace dans un piège de Sivana, prisonniers d'une matière nommée le Suspendium, qui neutralise les effets du temps. Au prix d'efforts surhumains Captain Marvel arrive à détruire le piège et tout ce petit monde reprend sa vie sur Terre comme si de rien n'était, même si des dizaines d'années se sont passées. On privilégie la continuité avec les aventures des années 40, ce qui permet un panaché de pages inédites et de réimpressions. Et comme gage de cette continuité on a demandé à C.C. Beck, le co-créateur du héros, de reprendre les crayons. Là où l'injection de Captain Marvel et de sa troupe change les choses c'est qu'il y a désormais un personnage aussi puissant que Superman à l'intérieur de l'univers DC. Dès 1975, un numéro spécial (**Limited Collectors' Edition #C-39**) lancera les deux héros l'un contre l'autre. Le surhomme de la science contre celui de la magie. La recette sera plusieurs fois utilisée par DC. Mais Beck est vieux et un tantinet rétrograde. Il se souvient avec nostalgie des épisodes des années 40 et voudrait garder dans l'état l'environnement innocent

Après avoir été responsable de la disparition de Captain Marvel, c'est DC qui le ramènera en 1973. À partir du moment où il existe dans le même univers que Superman, leur rivalité prend un côté plus physique...


COLLECTORS EDITION
SUPERMAN VS. SHAZAM!
THE MAN OF STEEL AGAINST THE WORLD'S MIGHTIEST MORTAL!
A THRILL-A-SUPER-ACTION NOVEL: "WORLDS SHATTER COLLIDE!"

En haut : le Captain Thunder de Flashpoint, un clin d'œil appuyé aux précédents prototypes de Captain Marvel en 1940.

Au centre : le Shazam contemporain du nouvel univers de DC...

DC a fait tout et n'importe quoi avec la Famille Marvel. Mary a pris des tendances perverses alors qu'au même moment l'éditeur essayait de placer Shazam chez les très jeunes lecteurs...

du héros, ce qui provoquera de fréquentes disputes sur le scénario. Le public va se scinder en deux. D'un côté il y a ceux qui voudraient, comme Beck, geler toute évolution du personnage. De l'autre il y a les lecteurs qui voudraient quelque chose de plus moderne. De fait, la série va déplaire aux deux extrêmes. Qui plus est Captain Marvel étant un personnage « loué », il y a des allers-retours, des validations entre DC et Fawcett, à plus forte raison parce que dès 1974 Shazam fait l'objet d'une série TV. Outre le retour de la Famille Marvel au grand complet, la série Shazam aura l'avantage de réintroduire Black Adam, un personnage qui n'était apparu qu'une seule fois auparavant. En 1978 DC décide d'une approche plus orientée action, alors que le dessinateur Don Newton reprend les dessins. Mais à cette période l'éditeur décide de réduire le nombre de ses titres. Shazam est annulé tandis que Captain Marvel et sa famille sont transférés au fond d'une anthologie (World's Finest Comics). Don Newton continue d'illustrer superbement les histoires mais, dans ces conditions, son travail passe inaperçu du plus grand nombre...

LE MEILLEUR DES MONDES ?

Dans les années 80, profitant que les héros DC sont encore répartis sur différentes Terres alternatives, Roy Thomas avance une idée. De la même manière qu'il y a plusieurs Flash sur ces différents mondes on pourrait imaginer qu'il y ait un équivalent de Captain Marvel sur la Terre principale de DC. On garderait ainsi le Captain Marvel dans l'état des années 40, conforme à la version Beck, sur une autre Terre (Earth-S) tandis qu'on pourrait créer une version moderne libre d'évoluer. Thomas planche alors sur un Billy Batson noir qui recevrait le pouvoir de Shazam et deviendrait... Captain Thunder, pour ne pas être confondu avec son homologue d'Earth-S. Mais DC refuse. De toute manière l'éditeur est en train de travailler sur une fusion de toutes ces Terres en une seule, à la faveur de la série Crisis on Infinite Earths. L'occasion idéale pour recommencer l'histoire de la Famille Marvel à partir de zéro. Dans Shazam: The New Beginning, Roy Thomas se voit chargé d'écrire la version post-Crisis des origines du héros, y mêlant cette fois directement Black Adam, confortant le nouveau rôle majeur de ce dernier.

Dans la foulée Captain Marvel est également intégré dans le crossover du moment, Legends, puis dans les rangs de la nouvelle Justice League (la version comique écrite par Giffen et De Matteis), ce qui est une forme de consécration. Les auteurs accentuent la naïveté supposée du personnage, en font le boy scout de la Ligue... On sent que DC fait preuve de plus d'ambitions envers le personnage mais la question des droits n'est pas encore totalement réglée. Captain Marvel disparaît donc des rangs de la Justice League et le New Beginning de Thomas reste sans lendemain immédiat. C'est seulement en 1994 que DC commande une graphic-novel au scénariste/dessinateur Jerry Ordway, Power of Shazam, qui réinvente une nouvelle fois les origines de Captain Marvel (tout en continuant d'y mêler directement Black Adam). Ce renouveau permet de lancer une série régulière du même nom, toujours écrite et dessinée par Ordway qui sera sans doute la meilleure exploitation de la Famille Marvel depuis les années 40. Ordway recrée l'un après l'autre les amis de Billy Batson, Mary Marvel (qui sera régulièrement appelée Captain Marvel et qui portera finalement une tenue blanche), Captain Marvel Jr. (surnommé CMJ pour « Captain Marvel II ») ... Mais cette série reste surtout un succès d'estime. Le vrai retour à la grandeur du Captain Marvel originel va se faire à travers un récit où il n'a pourtant pas le beau rôle. Dans Kingdom Come, récit futuriste qui raconte l'avenir de l'univers DC, le héros est possédé par des vers extraterrestres à Mister Mind. Il devient le pantin des supervilains et va affronter celui qui, d'une certaine manière, n'aura cessé d'être son concurrent : Superman. Cette fois le choc est direct, wagnérien. Dans une dernière bataille, réalisant qu'il est manipulé, Captain Marvel se sacrifie en héros. Heureusement, comme Kingdom Come n'est qu'un futur possible, tout ça n'empêche pas DC de continuer à l'utiliser. D'ailleurs Paul Dini et Alex Ross lui consacreront un album entier, Power of Hope. Notons aussi un épisode intéressant d'Action Comics #738 (écrit par Joe Kelly) où Superman et Captain Marvel font pour une fois équipe et vont même jusqu'à fusionner : c'est Superman qui dit « Shazam » et reçoit la tenue rouge et or.

NOIR DESTIN

C'est à ce moment qu'intervient la vraie trouvaille. Passer non pas par Captain Marvel mais par les personnages périphériques. James Robinson et David Goyer ont l'idée de faire de Black Adam un antihé-

ros. Il explique à la Justice Society of America qu'il n'est pas vraiment mauvais, qu'il a été influencé par diverses sources extérieures mais qu'au fond il est un héros incompris, parce qu'il n'est pas adapté au monde moderne. À partir de là Black Adam va poser sa candidature au groupe et devenir une sorte de membre officieux, obligeant à terme Captain Marvel à lui aussi intervenir dans le fonctionnement de l'équipe. Là, dans des scénarios signés Geoff Johns, Billy Batson commence à tomber amoureux de la jeune Stargirl. L'ennui c'est que les autres membres de la JSA, ne le connaissant que sous son aspect de Captain Marvel, ignorent l'âge réel du héros. On le prend alors pour un pédophile potentiel et il est obligé de s'en aller. Johns avait prévu une suite à cette histoire, un retour du héros dans la série. Mais l'auteur lui-même abandonne quelques temps l'écriture du titre. Et dans l'intervalle DC Comics décide de réorganiser tous les personnages liés à la magie. Le Rock d'Éternité, qui tenait lieu de Q.G. à Shazam, est détruit. Billy Batson devient alors le nouveau gardien de la magie dans cet univers. Il se transforme en un nouveau sorcier portant une version blanche du célèbre costume de Captain Marvel. Et comme ce serait trop facile de faire de lui le nouveau Shazam, on décide de le baptiser tout simplement... Captain Marvel ce qui est vraiment chercher des noises à la concurrence. Ce procédé laborieux a pour but d'installer un autre personnage à sa place. Freddie Freeman entreprend alors un rite initiatique pour devenir le nouveau... Shazam (avec un costume identique à Captain Marvel) dans la maxi-série **Trials of Shazam**. Mais l'idée fait chou-blanc. La série est peu suivie. Et DC commence alors à communiquer en disant qu'elle a des « plans » liés à la famille Marvel. En fait il y a un manque de coordination entre DC et... Grant Morrison. Celui-ci est en train d'écrire le crossover **Final Crisis** et a livré les grandes lignes à son éditeur. Dans ce projet le maléfique Darkseid arrive à corrompre de nombreux héros parmi lesquels Wonder Woman et... Mary Marvel. DC décide d'incorporer cette notion dans un nouveau projet, la série hebdomadaire **Countdown**, qui se veut un prologue à **Final Crisis**. Justifiant ce qui n'avait pas besoin de l'être (personne n'a jugé utile d'expliquer comment Wonder Woman avait été manipulée par Darkseid), les auteurs donnent le sale rôle à Mary Marvel, dépeinte comme avide de pouvoir et prête à tout pour le retrouver. Si l'histoire lorgne dessus, en termes qualitatifs on est bien loin du Phénix Noir de Marvel. À partir de là pratiquement chaque apparition de Billy, Mary et Freddie invalidera ce qui s'est fait la fois d'avant. Pendant ce temps DC préférera relancer Shazam dans des récits hors continuité, d'abord le **Shazam! The Monster Society of Evil** de Jeff Smith puis sous la forme d'un comic-book pour enfants. **Billy Batson & The Power of Shazam**. On marche un peu sur la tête en proposant à quelques mois d'écart une Mary Marvel dévoyée et, parallèlement, une version destinée aux plus jeunes. Un temps on pense à Captain Marvel Junior pour les rangs de la Justice League. James Robinson met les choses en place dans sa mini-série **Cry for Justice**. Mais finalement son apparition reste sans suite. Parallèlement Jerry Ordway revient mettre des choses en place le temps de deux épisodes de la Justice Society, semblant promettre une refonte complète et, idéalement, une réinstauration des trois grandes figures de la Famille Marvel. Mais cette intrigue restera sans suite, sabrée par la relance de l'univers DC en 2011...

TOTALE REFONTE

En fait c'est dans **Flashpoint** que Geoff Johns commence un nécessaire travail de reformulation. Cette série se passe dans un monde parallèle chaotique où les événements ne se sont pas passés de la même manière. En plus de Billy Batson, cinq autres enfants partagent le pouvoir de Shazam. Mais quand ils prononcent ensemble le mot magique, ils sont collectivement remplacés par un seul être, le Captain... Thunder. Geoff Johns a visiblement décidé de faire un clin d'œil aux versions initiales de Fawcett. Passé **Flashpoint** et le reboot global de DC, la route est donc libre pour réinventer Shazam... Et commencer par se débarrasser définitivement (ou en tout cas sur le moyen terme) du nom Captain Marvel. DC en profite pour rendre officiellement les armes et arrêter de faire référence au personnage sous ce nom. La nouvelle version du héros, introduite aux USA en 2012, dans les pages de la série **Justice League** (**DC Saga** en France) ne fera donc référence qu'au seul nom de Shazam. Pour cette refonte Geoff Johns s'est assuré les services du dessinateur Gary Frank (son collaborateur sur **Action Comics** et sur **Batman Earth One**) qui a, ironiquement, déjà participé à une réinvention de Shazam il y a quelques années (c'est lui qui avait mis en images un Shazam de Stan Lee lors du projet **Just Imagine**). Sans déflorer tout ce qui attend le nouveau Shazam, force est de constater qu'on retrouve d'emblée quelques éléments déjà présents dans le Captain Thunder de **Flashpoint** (par exemple le groupe de gosses, encore qu'ici tous ne seront pas forcément impliqués dans la transformation), avec un Billy Batson plus teigneux et moins boy-scout. L'objectif avoué est d'en faire à nouveau un membre de la Justice League et une grande figure de l'univers DC. Mais pour que l'essai soit réellement transformé il faudra que DC finisse par le relancer dans son propre titre. Après toutes ces années d'errances et d'hésitations, le dénommé Shazam, figure importante de l'Histoire des comics, peut-il encore voler de ses propres ailes ? La réponse viendra forcément bientôt...

Xavier Fournier

L'ITALIEN ANDREA MUTTI EST PRÉSENT SUR TOUS LES FRONTS. ON LE RETROUVE AUSSI BIEN CHEZ MARVEL, DARK HORSE, VERTIGO QUE CHEZ DES ÉDITEURS FRANÇAIS (SON NOUVEL ALBUM SCÉNARISÉ PAR PIERRE-ROLAND SAINT-DIZIER, CAMPUS STELLAE, SUR LES CHEMINS DE COMPOSTELLE, SORT CHEZ GLÉNAT COURANT AVRIL). IL A BIEN VOULU NOUS OUVRIR SON CARTON À DESSINS ET NOUS MONTRER LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE SON TRAVAIL. MAIS L'ARTISTE EST DISCRET, ÉCONOME EN MOTS, ET A PRÉFÉRÉ LAISSER PARLER LES IMAGES D'ELLES-MÊMES...

SPIDER-MAN

« Voilà comment Spider-Man passe de l'étape des crayons à celui du lance-toile dûment colorisés.. »

© MARVEL

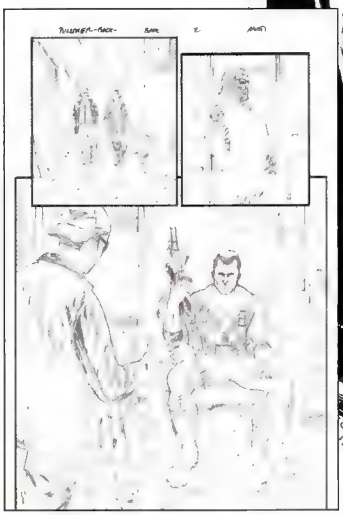
X-MEN

« Ceci est une page que j'ai dessiné pour la série X-Men: Prelude To Schism, chez Marvel.
Vous pouvez voir la version claire, avec des crayonnés détaillés, et la version telle que finalisée au moment de l'encrage. »

© MARVEL

PUNISHER

« Voici une page décomposée sur les trois étapes. Le crayonné, l'encrage et la colorisation. Les crayonnés sont vraiment bourrés de détails et pour ce numéro du Punisher, j'ai utilisé tout spécialement pour l'encrage un pinceau pas trop dur. »



© MARVEL

© MARVEL

TIM SALE
LA LIBÉRATION DE LA FORME

L'EMPREINTE, TRÈS SIGNÉE, DE TIM SALE SUR LES PERSONNAGES PLUS OU MOINS ICONIQUES QUI LUI ONT ÉTÉ CONFIÉS PORTE MANIFESTEMENT LA TRACE DU PARFUM SURANNÉ D'UN TEMPS RÉVOLU, LA MARQUE PRESQUE NOSTALGIQUE DES ANNÉES 50 ET CE, QUELLE QUE SOIT L'ÉPOQUE OÙ L'INTRIGUE SE DÉPLOIE. SON COUP DE PINCEAU OUVERTEMENT RÉFÉRENTIEL ENFERME-T-IL POUR AUTANT SES PROTAGONISTES – ET SES LECTEURS -, DANS UN CADRE TEMPOREL RIGIDE ET VERROUILLÉ ?

C'est sur une pleine page – d'un plan d'ensemble en extérieur -, que s'ouvre « Ça s'est passé une nuit », prélude de la mini-série avortée Captain America : White. C'est sur le vaste espace d'une double page que la « Sentinelle de la Liberté » au bouclier étoilé semble foncer sur nous, chevauchant une moto lancée à pleine vitesse. Il nous faudra baisser le regard et découvrir une rangée de têtes nous tournant le dos pour comprendre dans un deuxième temps que c'est dans une salle obscure que la scène se déroule et que le super-héros s'affiche sur grand écran. C'est là probablement une mise en intrigue emblématique de l'art de Tim Sale qui, à y regarder de plus près, se rapporte plus au Hollywood de ces années-là qu'à leur contexte historique réel. Nous reviendrons plus loin sur ce qui dans son trait étaye également cette hypothèse, mais étudions au préalable les caractéristiques de la mise en page typique de Tim Sale. Si les pleines pages et doubles pages sont monnaie courante dans les comics, le dessinateur les affectionne tout particulièrement, allant jusqu'à enchaîner les deux formats (comme décrit plus haut ou encore dans Spider-Man : Bleu), et parfois même, fait rarissime, allant jusqu'à articuler deux doubles pages tel un Philippe Druillet (dans Batman : Le Long Halloween). De plus, des planches composées de trois vignettes seulement, rythment ici et là toutes les compositions séquentielles du dessinateur. Une des spécificités de la bande dessinée, notamment par rapport au 7e art, c'est de pouvoir jouer sur la taille des cases, autrement dit d'être en mesure de modifier à loisir la dimension du cadre qui contient les plans. Indéniablement, la vignette favorite de Tim Sale s'avère être la plus grande possible et semble donc renvoyer au fameux grand écran cinématographique devant lequel, d'une certaine façon, il nous installe à chacune de ses histoires, comme parmi les spectateurs de ce début de récit du super soldat. Ainsi, c'est plus précisément dans la diégèse de la machine à rêve hollywoodienne des années 50 que nous plonge l'artiste – et non dans une période historique précise -, ce qui en soi est déjà beaucoup moins restrictif. Mais son trait, comme nous allons le voir, ouvre un espace imaginaire plus étendu encore.

UNE ENCRE ANACHRONIQUE

Même si la plume vient ajouter quelques détails, compléter un modelé ou prendre en charge une bonne partie d'un cerné - bien plus que chez ses homologues -, le coup de pinceau « fouetté » de Sale le place dans le même courant graphique que Darwyn Cooke, Bruce Timm, Matt Wagner ou, surtout, Alex Toth (il n'est pas inutile de rappeler que la source de ce torrent d'encre de chine se trouve être Milton Caniff que du reste nous évoquerons plus loin). Les architectures urbaines (Daredevil : Jaune) ou les décors ruraux (la station service de Hulk : Gris), les visages aux sourcils très peints et l'eye-liner en forme de virgule, les relations expressionnistes des noirs, des blancs et des couleurs en aplat, une Selina Kyle en Vespa et lunettes noires dans Catwoman : À Rome, un Clark Kent au look « Teddy Boy » (costume 3 pièces et pantalon à pinces) dans Les Saisons de Superman, les éléments stylistiques qui rappellent l'esthétique des films noirs des années 50 ne manquent pas. Mais alors que le dessinateur prendra soin, au fil de ses récits, de ne pas dater avec précision les intrigues (les voitures, par exemple, demeurent souvent dans l'ombre), une composante récurrente va cependant induire une anachronie implicite et surprenante : la musculature de ses super-héros. Celle-ci, de toute évidence, n'est pas celle des athlètes des fifties mais a été forgée par la fonte bien plus contemporaine des culturistes des années 80/90 (la silhouette puissante et sensuelle de Catwoman y compris). Ce contraste esthétique, cette anachronie graphique, ces corps d'aujourd'hui dans des espaces d'hier, provoquent à la lecture une sorte de longue profondeur de champ temporel qui libère l'imaginaire – la scène érotisante où Selina Kyle se montre en dessous très sexy relève également d'une anachronie manifeste dans l'ambiance hollywoodienne de l'après Seconde Guerre mondiale qui règne dans Catwoman : À Rome. Une dynamique se crée. L'auteur oscille sans cesse entre un ici et maintenant actuel, et un là-bas et autrefois très ambigu de la diégèse. Cette liberté n'est pourtant pas la seule que le trait de l'artiste va explorer.

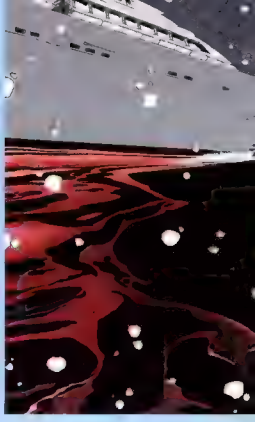
LA TENTATION DE L'ABSTRAIT

Un Hulk gris cadré très serré, qui, nous tournant un dos massif mais imprécis, nous jette un regard menaçant par-dessus son épaule, nous dévoile par la même occasion un pan substantiel de l'art de Tim Sale. L'œil est le seul et unique élément figuratif dans le cadre. Sans lui, on ne distinguerait ni dos, ni épaule, ni nuque, ni tempe. Sans lui, seules quelques lignes courbes tracées à l'encre noire, rythmées par d'autres traits galbés travaillés au lavis, apparaîtraient dans le plan. Sans ce petit œil vert en colère, l'image ne serait que pure et sensuelle abstraction. Émotion esthétique provoquée par le rapport voluptueux des lignes entre elles, par la présence évanescente du geste fouetté du peintre (et que l'utilisation du pinceau sec rend presque tangible), par les contrastes délicieux de noir, de gris et d'espace blanc. À l'opposé d'un Greg Capullo chez qui tout est explicite, Sale est visiblement attiré par la beauté des formes en soi. L'abstraction, c'est libérer le dessin du modèle, c'est dissocier la forme et l'objet auquel elle renvoie. C'est s'exprimer par la plastique en oubliant un peu - et momentanément - le réel.

Et pour assouvir cette tension irrépressible vers l'abstrait, l'auteur, outre ce jeu sur l'empreinte visible du pinceau, va se servir de plongées, contre-plongées et visées obliques poussées à l'extrême ainsi que de cadrages excessivement serrés (techniques typiques du courant expérimental de la photographie des années 20, la Nouvelle Vision, reprises plus tard par le cinéma expressionniste d'après-guerre) qui induisent une perte de repères et une perte du réel figuré. Les très gros plans de visages qui isolent un seul élément du faciès dans un espace vide, les vastes aplats de noirs aux contours plus ou moins ciselés et aux textures plus ou moins travaillées des capes ou des imperméables, sont autant d'occasions pour Tim Sale de satisfaire ce penchant artistique qui, une fois de plus, est empreint d'un désir évident de liberté. Un dessinateur qui s'affranchit des époques, des formes qui s'émancipent du réel, voyons à présent le sort réservé aux personnages.

RESPIRATIONS ATOMIQUES

Une pleine page. Loïs Lane et Superman coupés par le cadre. Elle est en bas à gauche de l'image et en ¾ face, lui est en haut à droite et en ¾ dos, en suspension dans l'air. Ils se regardent. Entre les deux, l'immense espace d'un mur où contrastent l'ombre et la lumière en aplats. Ce plan tiré de Superman : Kryptonite a ceci de spécifique chez Tim Sale qu'il accorde aux personnages un champ spacieux et presque vierge que seules quelques formes géométriques épu-



Ci-dessus : la tentation de l'abstrait.

Au centre : pinceau sec pour robe abstraite

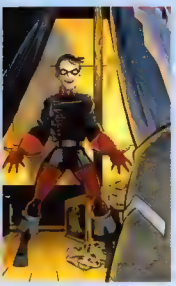
Ci-dessous : noir, blanc et abstraction

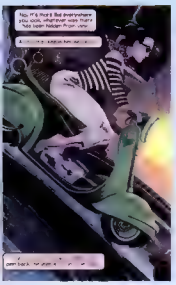
Que ce soit avec Catwoman, Karen Page ou Lois Lane (ci-dessous), Tim Sale leur donne ce côté "actrice hollywoodienne des années 50".

DON'T TELL ME -- THE RIDDLER THOUGHT I NEEDED HELP SO HE DROPPED A DIME ON ME AND --
-- THIS HAS NOTHING TO DO WITH NIGMA.
THIS HAS TO DO WITH US!
Nothing holds more steadily than the truth. You uncover that and you've got bedrock.

Ci-dessus : érotisme anachronique.

rées viennent traverser. On pourrait citer encore la dernière vignette de Grendel : L'Enfant du Démon où le chat, sur une tombe, a devant lui une considérable étendue de blanc qui prend plus de la moitié de l'image, et tant d'autres cases dans toutes les productions de l'artiste chez qui tout se passe comme si le protagoniste avait besoin d'espace pour « respirer ». Une respiration également relayée par le montage car, autre particularité du dessinateur, il fait très souvent suivre un très gros plan de visage par un plan d'ensemble où le personnage est tout petit (baiser cadré serré de Selina Kyle et L'Homme Mystère, dans Catwoman : À Rome, auquel succède immédiatement une double page dans laquelle la jeune femme expulse ce complice indésirable d'un coup de pied avec, compris dans le plan, un énorme bateau, une ample étendue de mer et une lointaine ville nocturne dans le fond). Ce désir esthétique de respiration spatiale conduit Tim Sale à planter ses héros dans de grandioses intérieurs aux plafonds très hauts et baies vitrées gigantesques dont le mobilier moderniste est épuré au possible comme dans Les Saisons de Superman. De plus, si nous examinons Superman : Kryptonique et les couleurs très schématiques et angulaires de Dave Stewart (faisant écho au style connu de Darwyn Cooke ici au scénario), nous verrons que, le jeu sur les noirs et blancs mis à part, les planches ne sont pas sans évoquer celles d'un Serge Clerc dans Phil Perfect, par exemple, ou encore celles d'un Ted Benoit dans Berceuse Électrique, c'est-à-dire le Style Atome. Et voilà que resurgit Milton Caniff mentionné plus haut car si ce dernier a influencé Alex Toth et autres parents américains graphiques de Sale, il a aussi inspiré, en Europe, Joseph Gillain (Jijé), initiateur dans les années 50 de ce fameux Style Atome repris plus tard par Joost Swarte, Yves Chaland, Ted Benoit ou Serge Clerc. La boucle est donc bouclée et voit l'art de Tim Sale découler à la fois du versant US (tout en clair-obscur) de la marque de Caniff et du côté européen de sa griffe (tout en décors aux lignes simples et futuristes). Ces deux courants séparés par l'Atlantique convergent donc sous le pinceau de l'auteur qui, encore une fois et décidément, fait vibrer les fifties dans ses formes encrées. Le dessinateur, les formes, les personnages, voyons pour terminer si le lecteur est lui aussi libre de ses mouvements interprétatifs.





LA LEÇON DE WELLES

Si Orson Welles n'a pas inventé la longue profondeur de champ (où tous les plans de l'image sont nets), il l'a toutefois systématisée dans son célèbre Citizen Kane et, plus tard, dans ses films noirs des années 50. Ce procédé lui permettait d'enchâsser dans le même cadre plusieurs actions clairement visibles qui, d'ordinaire, demandaient plusieurs plans et le spectateur, alors, avait toute latitude pour construire son propre montage de la scène. Tim Sale, dans ses plans d'ensemble en pleine page ou double page, use couramment de ce système et, à l'instar du cinéaste, l'utilise à plein. Ainsi cette double page dans Hulk : Gris où le géant en colère a sauté sur un hélicoptère. L'hélice au premier plan, le pilote et son tableau de bord au deuxième plan, Hulk prêt à frapper au troisième et, au tout dernier plan, Betty restée à terre, toute petite dans le cadre et qui enjoint au monstre furieux de redescendre, tout, absolument tout est net et ces divers éléments auraient été montés en trois, quatre, voire cinq plans différents par tout autre dessinateur. Même chose pour cette autre double page dans Spider-Man : Bleu qui expose au premier plan le dialogue de Mary Jane Watson et de Flash Thompson dans un bar autour d'un juke-box, cependant qu'au fond du troquet quatre personnages – dont Gwen Stacy et Larry Osborn -, s'interrogent en les observant. Là encore, comme le spectateur de Welles, le lecteur de Tim Sale prend de facto le rôle actif du monteur qui ordonne les plans.

TIM ET CAPTAIN

Si comme nous l'avons vu l'art de Tim Sale tisse des liens intimes avec l'esthétique des années 50 (héritage graphique de Milton Caniff, ambiance expressionniste des films noirs, procédures novatrices de la Nouvelle Vision, parenté discrète mais perceptible avec le Style Atome), c'est peut-être que le monde de cette période-là était bien plus ouvert que le nôtre. Les USA d'après-guerre étaient tout du moins enviés pour leur prospérité, leur science prometteuse, leurs artistes venus d'Europe et qui avaient emporté avec eux l'avant-garde culturelle de l'Art Moderne jusqu'alors établie à Paris. Épris de liberté, l'auteur y trouve tout naturellement son compte - liberté de l'artiste qui mêle les époques, liberté encore des formes qui tendent vers l'abstraction, liberté toujours des personnages qui respirent dans le cadre, liberté enfin du lecteur qui élabore lui-même son propre montage. Un art, en somme, que Captain America, « La Sentinelle de la Liberté » ne renierait certainement pas.

Bernard Dato

NFL SUPERPRO

DANS LA CATÉGORIE SUPER-HÉROS LOUFOQUE DE CHEZ MARVEL, LE NFL SUPERPRO SE POSE UN PEU LÀ ! AU DÉBUT DES ANNÉES 90 L'ÉDITEUR DE SPIDER-MAN ET DES X-MEN AVAIT EN EFFET SIGNÉ UN PARTENARIAT AVEC LA NATIONAL FOOTBALL LEAGUE. RETOMBÉE IMMÉDIATE ? LA CRÉATION D'UN SUPER-HÉROS INCARNANT LE MILIEU PRO DU FOOTBALL AMÉRICAIN. UN PEU COMME SI CHEZ NOUS UN SUPER-HÉROS TENAIT SES POUVOIRS DE LA LIGUE 1. MAIS OÙ VONT-ILS CHERCHER ÇA ?

En 1991, dans NFL SuperPro Super Bowl Special #1, les lecteurs de Marvel Comics découvrent un personnage qui a de faux airs d'un Captain America qu'on aurait remixé avec Crabby (l'antique partenaire de Mikros, qui portait lui aussi un casque de football américain). Après tout... Pourquoi pas ? L'éditeur a bien publié les aventures d'un surfer cosmique (Silver Surfer), suivi les modes du Kung-Fu (Shang-Chi, Iron Fist...) ou du disco (Dazzler). Alors un super-footballeur américain... Disons que les comics ont parfois osé des concepts bien pires. Mais là, c'est différent. NFL SuperPro est produit sous licence, avec la surveillance de la NFL qui veut une sorte de mascotte symbolisant les vertus du sport. Le scénariste Fabian Nicieza, aidé par les dessinateurs Jose Delbo et Bob Hall, va avoir la lourde tâche de faire cohabiter ces impératifs avec la logique super-héros. Dans le premier épisode on fait donc la connaissance de Phil Grayfield, un ancien footballeur qui a dû raccrocher après s'être brisé le genou. Il s'est recyclé en journaliste et une des premières enquêtes qu'on lui confie est l'interview de Rudy Custer, le roi des collectionneurs d'objets liés au foot. Grayfield va voir Custer chez lui et ce dernier lui montre ses objets rares. Jusqu'à ce qu'ils arrivent devant une tenue futuriste. Custer explique qu'il est par ailleurs inventeur et qu'il a travaillé sur un prototype de nouvelle tenue pour les footballeurs, une tenue capable de résister même aux balles. Bon, maintenant il faudrait sans doute nous expliquer quel esprit malade irait penser à intégrer une fonction pare-balles à l'uniforme des joueurs, à moins d'envisager un changement plutôt drastique des règles du football américain. C'est un sport physique... Mais de là à anticiper qu'on tire sur les gens alors qu'ils sont sur le terrain... Comble de malchance, de méchants voleurs ont suivi le journaliste pour trouver la villa secrète de Custer et lui voler sa richissime collection. Ils emmènent Custer (pourquoi kidnapper l'homme ? On ne le saura jamais) et sa collection, non sans avoir ligoté Grayfield pour qu'il périsse dans l'incendie de la villa. Heureusement pour le reporter, les voleurs n'ont pas tout emporté (là aussi c'est cousu de fils blancs) ils ont laissé la super-tenue et, dans l'incendie, Grayfield arrive à l'enfiler. Comme c'est une forme d'exo-squelette, Phil retrouve non seulement la mobilité de son genou mais gagne aussi une force et une endurance surhumaine. Il faut croire qu'il est supérieurement intelligent aussi car il semble deviner la route prise par la camionnette des malfaiteurs. Il la retrouve, neutralise les voleurs et sauve ainsi la vie de Custer qui, reconnaissant, lui permet de conserver la tenue. Phil Grayfield devient alors le super-héros SuperPro... ce qui n'a bien sûr, en dehors du contexte du football, aucun sens : pourquoi serait-il "pro" alors qu'à l'évidence ses activités sont bénévoles ?Aux USA comme en Europe il y a une tradition de la mascotte sportive ou même de la BD biographique romancée sur un ton humoristique, qui permet en général de la marge en termes de logique et de crédibilité. NFL SuperPro aurait donc pu être une histoire livrée par Marvel à la NFL pour remplir une plaquette ou un album spécial que personne n'aurait trouvé ça bizarre. Mais l'éditeur de comics était bien décidé à jouer à fond la carte du super-héros. Dès le premier épisode Superpro affronte un sportif qui, sous l'effet des stéroïdes, devient un colosse digne de Hulk. Et la plupart de ses adversaires seront ainsi dérivés de termes de compétition ou même de retransmission (comme « Instant Replay », l'assassin qui peut remonter le temps !) Et surtout, dès que NFL va vraiment devenir une série, on ne va pas manquer de l'intégrer réellement à la continuité Marvel. Dès le début du titre il fait équipe avec Spider-Man (remarquez que, dans un registre similaire, l'homme-araignée avait aussi travaillé avec les Transformers). Plus tard il croisera Captain America... À partir de là, donc, SuperPro est supposé être jugé aussi sérieusement qu'on puisse juger une histoire de super-héros. Le côté limité de ses activités liées au sport (comment croire que tant de super-vilains grand-guignolesques rôdaient dans les stades) et les incohérences grossières de l'histoire (un collectionneur de balles de football qui fabrique un exo-squelette de ce genre) auront cependant vite raison de la série. Les lecteurs habitués de Marvel ne pouvaient décemment pas s'intéresser à ce projet bouffon. La série dura quand même 12 numéros !

Xavier Fournier

100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs : Mark Millar, John Romita, Jr.

En librairie dès le 19 juin 2013

PREVIEW

QUARTIER DE SHEEPSHEAD BAY
Trotski's
HÉ, MIKHAIL ! J'AI APPRIS POUR L'ANOREXIE DE TA GRANDE. ELLE S'EN SORT QUAND MÊME ?
ON S'EN ARRANGE PAS À PAS, UMBERTO. MAIS C'EST DUR POUR TOUTE LA FAMILLE, C'EST CLAIR.
MOI, JE DIS QU'AU MOINS, ELLE FAIT UN EFFORT. NOTRE BAMBINA BOUFFE LES CANNELLONIS COMME SI C'ÉTAIENT DES TIC TAC. ÇA BRISE LE CŒUR DE SA PAUVRE MÈRE.
MAIS SINON, MESSIEURS, POURQUOI CETTE RÉUNION ? RALPHIE VEUT DISCUTER DES LOYERS SUR L'UPPER EAST SIDE ?
COMMENT ÇA ? JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT VOUS QUI VOULIEZ CETTE RENCONTRE ?
OH MERDE...
QUOI ?
C'EST UN PIÈGE.

MAIS QUE...
QUELQU'UN A COMMANDÉ UNE PUTAIN DE PIZZA ?
HEIN ?
J'AVAIS DIT AUX MANDALES, LA PIZZA, ESPÈCE D'IDIOT ! LAISSE TOMBER ET COMMENCE À LEUR TAPER DESSUS, PLUTÔT.

PREVIEW

100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita, Jr.

En librairie dès le 19 juin 2013

100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita, Jr.

En librairie dès le 19 juin 2013

PREVIEW

AAAAARGH !
QU'EST-CE QU'IL Y A ?
J'CROIS QUE J'ME SUIS PÉTÉ LA MAIN !
JE VAIS T'E PÉTER PIRE QUE ÇA, ESPÈCE DE PETIT MERDEUX !
MAIS QU'EST-CE QUE...

100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita, Jr.

En librairie dès le 19 juin 2013

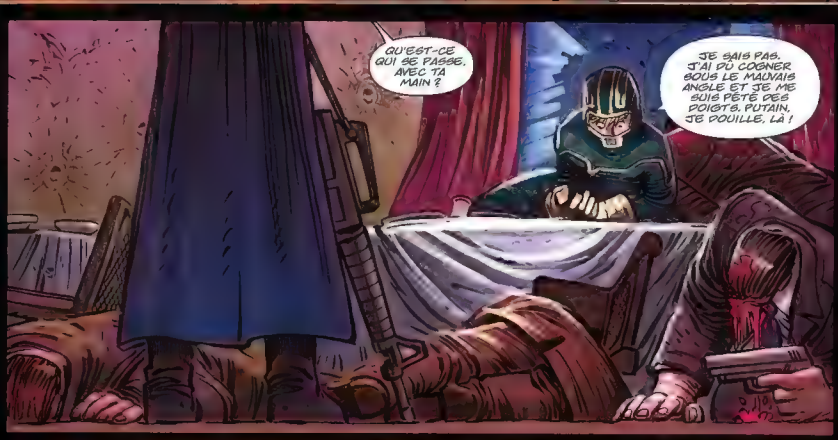
PREVIEW

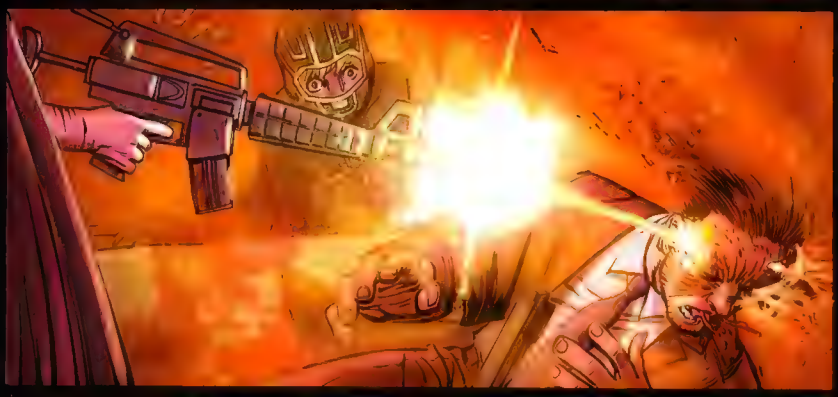
100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita, Jr.

En librairie dès le 19 juin 2013

PREVIEW

PUTAIN, MAIS QU'EST-CE QUE T'AS FAIT ?
JE TE COUVRAIS. QU'EST-CE QUE TU CROIS ?
JE PENSAIS QU'ON ÉTAIT D'ACCORD POUR TUER PERSONNE ! JE SUIS PAS UN PSYCHOPATATE DU FLINGUE, MOI ! JE SUIS UN HÉROS GENTIL À L'ANCIENNE !
JE FAIS DES BLAGUES EN VIREVOLTANT ET TOUT !
DÉSOLÉE. JE CROIS QUE DANS TOUT CE BORDEL, JE PENSAIS AVOIR MIS DES FLÉCHETTES TRANQUILLISANTES.


QU'EST-CE QUI SE PASSE, AVEC TA MAIN ?
JE SAIS PAS. J'AI DÛ COGNER SOUS LE MAUVAIS ANGLE ET JE ME SUIS PÉTÉ DES DOIGTS. PUTAIN, JE DOUILLE, LÀ !



100 % FUSION COMICS : HIT-GIRL
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita, Jr.

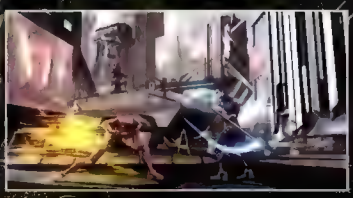
En librairie dès le 19 juin 2013

PREVIEW

JUSTICE POUR TOUS

L'UNIVERS DC REVIENT DANS LE MONDE DES JEUX VIDÉO À TRAVERS UN NOUVEAU JEU DE COMBAT. PAR LES CRÉATEURS DE MORTAL KOMBAT ! ÇA VA CASTAGNER !
DISPONIBLE LE 19 AVRIL 2013 SUR PS3, XBOX 360, WIIU, PC - WARNER GAMES

Dans le monde d'Injustice, Superman est devenu un despote sans remord, après que Lois ait été assassinée par le Joker. Il a convaincu certains héros de rejoindre sa cause. L'un de ses plus proches "collègues", Batman, décide de mener la résistance contre cette tyrannie. Ça vous rappelle quelque chose ? Cette histoire est un mélange entre **Kingdom Come** de DC et **Civil War** de Marvel. Le scénario n'est que le prétexte à faire s'affronter des héros et des vilains à la mode **Mortal Kombat**.



QUI SERA LE PLUS FORT ?

Plus de 15 personnages jouables (pour le moment) s'affrontent dans des lieux mythiques du DCU. On retrouve bien sûr Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern mais aussi Cyborg, Deathstroke, le Joker, Raven, Nightwing, Shazam, Black Adam... On espère en retrouver bien plus avec les DLC à venir. Côté gameplay, la prise en main est rapide et intuitive qu'on connaisse les jeux de baston ou non. Chaque personnage a son lot de coups spéciaux et "super spéciaux". Ces derniers sont assez spectaculaires (Batman fait appel à sa Batmobile, Superman envoie son adversaire en orbite...) Les décors ont aussi la possibilité d'évoluer, certains objets pouvant être utilisés pour blesser son ennemi. Des mini-jeux viennent ponctuer l'aventure en mode scénario pour diversifier le gameplay.
À noter qu'une édition collector sera disponible lors de la sortie du jeu. En bonus : un boîtier métallique, des DLC de skins alternatives, un recueil réunissant les premiers épisodes du comic-book servant de prologue au jeu et une superbe statue (en plastique) aux finitions impeccables. Le tout pour « seulement » 30 euros de plus que le jeu normal. Avis aux amateurs, la quantité est limitée...

LE TALK

HECTOR SANCHEZ

COMMENT RENOUVELER LE CONCEPT DES JEUX DE BASTON ? HECTOR SANCHEZ, PRODUCER CHEZ NETHERREALM STUDIOS, NOUS EXPLIQUE LES RAISONS ET LES CHOIX QUI ONT AMENÉS AU DÉVELOPPEMENT D'INJUSTICE : LES DIEUX SONT PARMI NOUS. MALHÉTO !

Comment avez-vous fait pour que ce jeu ne ressemble pas à Mortal Kombat vs DC Universe, le précédent jeu où apparaissaient des personnages de DC ?

Tout d'abord, nous avons effacé toute trace de **Mortal Kombat**. C'est **Injustice**, un jeu pleinement conçu pour prendre place dans l'univers DC. Pour cette raison, nous avons donc dû faire les choses différemment, changer le gameplay et la présentation.

Injustice se déroule dans un univers alternatif. Que pouvez-vous nous dire sur l'histoire ?

On ne peut pas encore donner trop de détails concernant les spécificités de l'histoire. Injustice a sa propre réalité. Les évènements qui s'y déroulent sont extérieurs à la continuité DC Comics. Donc, dans un sens, oui, c'est un univers alternatif.

DC Comics a publié un prequel du jeu sous forme de comic-book. Avez-vous collaboré avec Tom Taylor (l'auteur du comic) pour synchroniser le jeu au comic ?

Tom a pu accéder librement à notre script dès les étapes de développement. Il a eu tout son temps pour concevoir son prequel. Nous sommes fans du comic !

Est-ce que DC vous a demandé de respecter certaines caractéristiques des personnages de l'univers "classique"? Ont-ils refusé certaines idées ?

Les responsables de DC n'ont jamais eu besoin de nous demander de respecter leurs personnages.Ils ne nous ont jamais dit que nous ne pouvions pas développer une de nos idées. La collaboration avec eux a été une expérience formidable !

Vous avez également redessiné les costumes des héros et des vilains. Vous êtes-vous fait aider par des artistes de comic-book ?

Non. Notre équipe de designer chez NetherRealm a conçu tous les dessins des personnages indépendamment, leur donnant l'aspect que vous voyez dans le jeu.

Est-ce que cela a été difficile de sélectionner les personnages qui apparaissent dans le jeu, il y en a tellement dans l'univers DC ? Avez-vous pu placer tous vos préférés ?

Oui, faire le casting a été difficile, mais je pense qu'au final, nous sommes satisfaits des choix que nous avons faits. Nous avons pu mélanger des personnages iconiques et d'autres un peu moins connus dont nous sommes fans.

Beaucoup de voix dans le jeu sont doublées par des acteurs qui travaillent également pour les séries animées de DC. Était-ce important pour vous de les avoir sur le projet ?

Absolument. Ça a été un grand honneur de travailler avec ces acteurs. Cela a donné à l'histoire du jeu une touche supplémentaire d'authenticité.

De nombreux DLC sont annoncés à la sortie du jeu. Certains sont inspirés par de grandes sagas comme Red Son ou Blackest Night. Avez-vous d'autres idées pour les prochains DLC ?

Nous n'avons pas encore fini de travailler sur le planning des DLC, nous avons concentré nos efforts sur le contenu du disque pour qu'il soit aussi bon que possible.

Est-ce une manière d'augmenter la durée de vie du jeu ? Allez-vous ajouter de nouveaux personnages joueurs ?

Il y a des tonnes de contenu dans le disque, il faudra déjà beaucoup de temps aux joueurs pour en faire le tour.

Pour varier le gameplay, vous avez introduit des minijeux. Avez-vous d'autres surprises pour augmenter la durée de jeu ?

Je pense que les joueurs seront satisfaits par la quantité de contenu déjà disponible. Il y a beaucoup de choses à découvrir et nous attendons avec impatience que les joueurs plongent dans notre jeu le mois prochain !

Propos recueillis par Pierre Bisson

FUNKY MUTANTS

ET SI NOUS PARLIONS HIP-HOP ? COMMENT ? QUEL RAPPORT AVEC COMIC BOX ?! EH BIEN PARCE QUE L'ARTISTE QUI NOUS INTÉRESSE SE FAIT APPELER KID APOCALYPSE, ET TOURNE SES CLIPS EN COSPLAY AVEC UN SIDEKICK DÉGUISÉ EN DARK BEAST ! ET TOUTES LES PAROLES DE SES CHANSONS TRAITENT DE MUTANTS BIEN SÛR ! SON DERNIER CLIP « CAME FROM THE CHAIN », TOURNÉ LORS DE LA EMERALD CITY COMI-CON, A MÊME PROFITÉ DE LA PRÉSENCE DE RICK REMENDER (SCÉNARISTE D'UNCANNY X-FORCE). PARTONS À LA RENCONTRE D'UN CHANTEUR MUTANT...

Kid Apocalypse, de son vrai nom Quinn Allen, est originaire de Caroline du Sud : « *J'ai grandi en jouant beaucoup de musique. Puis j'ai commencé en Oregon une carrière de musicien Folk avant de jouer dans des publicités puis des films indépendants. Là je joue et je produis des films avec ma société de production Mongrel Studio, en même temps que je fais des chansons de rap.* » Il est lecteur de comics depuis l'enfance et ses séries favorites du moment sont « **Avengers**, **Uncanny Avengers** *(bien sûr)*, **Indestructible Hulk**, **Wolverine et les X-Men**, *et je suis curieux de voir où va* **Age of Ultron**. » Et cet amour des comics l'a poussé depuis quelques mois à endosser l'identité de Kid Apocalypse, qui entonne des raps à la gloire de Charles Xavier et des X-Men. À l'origine de ce concept déjanté ? Quinn raconte que tandis qu'un de ses amis l'initiait au hip-hop « nerdcore » (des groupes comme Megaran ou MF Doom), il était entrain de lire **Uncanny X-Force** et qu'il a alors eu l'idée de faire un rap à partir de comic-books. Mais son intérêt se porte surtout sur un personnage : « *Apocalypse est depuis toujours l'un de mes vilains préférés, c'est le plus redoutable de tous. Alors quand Remender a repris le personnage pour en faire un enfant clone déchiré entre sa vraie nature et son héritage, je trouvais qu'il s'agissait vraiment d'une idée formidable. Ça m'a vraiment parlé et j'ai commencé à me mettre dans la peau du personnage. Que pourrais-je ressentir si j'étais moi-même le clone d'un monstre ?* » L'artiste n'est pas seul initiateur du projet. Son groupe comporte aussi son partenaire de rap, Jared Yanez (Dark Beast), DJ Broo Ha-Ha (chargé de la musique), Zach Carter à la réalisation des clips et une maquilleuse pour le cosplay. Au sujet des textes, il explique qu'il écrit « *toutes les paroles à part celles de Dark Beast* » et ajoute que « *le processus créatif de la musique est vraiment collectif.* » Ses influences musicales sont l'album Deltron 3030, de Del the Funky Homosapien ainsi qu'un groupe de hip-hop de Seattle, les Blue Scholars.

Pour mettre tout ça en images dans des clips diffusés sur Internet, Kid Apocalypse doit compter sur la collaboration d'autres cosplayeurs lors des conventions. Mais ça ne tombe pas tout cuit. Son dernier projet, le tournage de la chanson « Came From the Chain » lors de la Emerald City Comic-Con, a été rocambolesque. Il avait voulu réunir quelques cosplayeurs via les réseaux sociaux. Mais sans succès... « *Alors nous y sommes allés au culot ! Nous avons préparé notre tournage à l'avance en espérant avoir la chance d'y trouver les personnages que nous voulions. Je dois dire qu'on a vraiment été chanceux !* » La journée de tournage fut très plaisante bien qu'il tempère un peu : « *Tourner dans un lieu bondé est stressant.* » Il fut surpris par l'enthousiasme des participants : « *Je me sentais stupide de demander aux gens de danser pour nous, mais ils étaient super motivés.* » Mais là, miracle ! Après des gens déguisés en X-Men, Kid Apocalypse tombe sur... Rick Remender lui-même ! « *C'était la surprise totale ! Il n'était même pas indiqué parmi les invités de la convention. Nous savions qu'il avait entendu parler de nous, puisqu'il a partagé notre première vidéo sur Twitter. Le scénariste Jason Aaron a fait de même. On était trop contents.* » Le résultat ? Un clip drôle et décomplexé qui fait le tour d'Internet (et que vous pouvez voir à l'adresse http://goo.gl/C1taU).

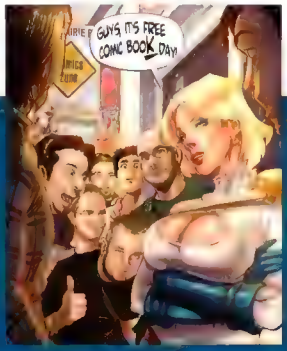
Interrogé sur ses projets à venir l'artiste dit qu'il « *prépare une autre mixtape dont certaines chansons sont déjà prêtes.* » Et évoque aussi « *un nouveau projet de clip vidéo très ambitieux avec certains membres de l'école Jean Grey pour jeunes surdoués.* » Quant à l'éventualité d'écrire des chansons consacrées à l'univers DC, il répond sans détours : « *Je suis un Marvel Boy à vie !* »

Anne-Sophie Peyret

La première mixtape de Kid Apocalypse est disponible en téléchargement gratuit sur kidapocalypse.bandcamp.com/ et vous pouvez suivre l'actualité du chanteur sur sa page Facebook : www.Facebook.com/KidApocalypse.

LE JOUR J

Le Free Comic Book Day, c'est un peu le Noël des lecteurs de comics puisqu'une fois par an, les comic-shops ont pris l'habitude d'offrir des BD gratuites, produites spécialement pour l'occasion par les éditeurs américains. Des deux côtés de l'Atlantique c'est donc un rendez-vous sympathique et même l'occasion pour ceux qui n'en ont pas l'habitude de tester ces fascicules. En France de nombreuses boutiques participeront encore cette année à l'opération, le 4 mai prochain. Mais pour certains, « irréductibles gaulois » ça ne suffit pas. À Lyon la boutique Comics Zone a décidé d'aller plus loin encore en produisant un sketchbook gratuit (avec, entre autres atouts, une superbe couverture de Cédric Poulat représentant Power Girl). Bref, si vous avez un comic-shop voué aux versions américaines près de chez vous et que vous n'avez jamais osé en pousser la porte, voilà l'occasion de le faire !



QUE LES COMICS DIGITAUX SONT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ INCONTOURNABLE, COMIC BOX VOUS PROPOSE SA SÉLECTION BIMESTRIELLE DE CRÉATIONS QUE VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

http://www.propellercomic.com/

PROPELLER

Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. C'est ce que Rex Baldwin, l'oisif héritier de la Fortune Baldwin, s'apprête à découvrir. Collectionneur avide des inventions d'un scientifique allemand, Vorlaufer, pendant le régime nazi, Rex découvre parmi ses acquisitions - pour la plupart inutilisables - d'étranges bracelets : les propellers. Et armé de sa découverte, le voilà maintenant doté d'un superpouvoir bien pratique, qui lui permet de téléporter des objets d'une simple pichenette. Mais alors qu'il teste les bracelets pour contrecarrer un cambriolage de banque, le secret de Rex risque fort d'être divulgué par les témoins du hold-up. Non seulement le voilà soumis au chantage de l'un de ceux-ci, mais pour compliquer les choses, en bon anti-héros, Rex aura profité du cambriolage pour emporter un petit souvenir. Propeller, c'est un peu le mariage des super-héros au suspense à la Hitchcock dans une ambiance en noir et blanc qui illustre parfaitement l'intrigue, et qui devrait aussi bien ravir les amateurs de thrillers que les fans de super-héros. Un projet encore jeune - deux chapitres pour l'instant - mais définitivement à suivre !

- http://www.propellercomic.com/
- Auteur : Ricardo Mo & Alberto Muriel
- Publication : hebdomadaire
- Genre(s) : thriller, superpouvoirs

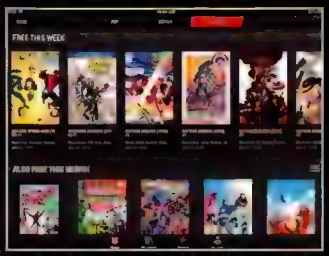
http://trekkercomic.com/

TREKKER

Que Faire lorsque les publications de votre comic sont sporadiques et irrégulières, mais que vous souhaitez tout de même continuer l'aventure ? **Trekker** de Ron Randall fut publié par Dark Horse à la Fin des années 80. Nous sommes en 2026, à New Gelaph. Autrefois une ville à l'avenir prometteur, New Gelaph, a maintenant perdu son industrie spatiale, et ses rues sont envahies par la violence, la corruption et le crime. C'est dans cette ambiance rétro-futuriste que débutent les aventures de Mercy St. Clair, une « Trekker », une chasseuse de tête chargée de remettre de l'ordre dans ce chaos. Malgré le succès de la série initiale cependant, la publication des aventures de Mercy sur papier se firent plus éparses au fil des années, au grand dam des lecteurs amoureux de son ambiance dystopienne. C'est pourquoi à la Fin 2011, Ron Randall décida de porter son comic sur le petit écran... de votre ordinateur, sous forme d'un webcomic ! Tout d'abord en republiant la série originale, page par page, tous les lundi, afin de garder la logique de son intrigue. Pour nous mener en mai 2013 par la publication de pages inédites et ainsi, continuer la narration, confirmation que définitivement, Mercy ne fera pas partie de ces héros oubliés dont Comic box vous parle à chaque numéro. Un univers riche et prometteur, au parfum rétro et similaire à celui de Blade Runner, voilà qui comblera à n'en pas douter les fans de la charismatique Mercy !

- http://trekkercomic.com/
- Auteur : Ron Randall
- Publication : lundi
- Genre(s) : pulp & scifi

ACCÈS ILLIMITÉ ?



ÇA VOUS TENTERAIT D'AVOIR ACCÈS À UN NOMBRE ILLIMITÉ DE COMICS MARVEL SUR VOTRE TABLETTE POUR UNE SOMME MODIQUE ? SURFANT SUR LA RÉVOLUTION TABLETTE ET À L'IMAGE DE SERVICES COMME SPOTIFY POUR LA MUSIQUE ET NETFLIX POUR LES FILMS, MARVEL ÉTEND SON OFFRE DIGITALE, JUSQUE-LÀ UNIQUEMENT ACCESSIBLE VIA LE WEB, AU TRAVERS DE SON MARVEL UNLIMITED, ET MET AINSI À LA DISPOSITION DE VOTRE IPHONE, IPAD ET IPOD TOUCH PLUS DE 13 000 COMICS DE SON CATALOGUE, ET CE POUR SEULEMENT 59,99$ LA PREMIÈRE ANNÉE, OU 9,99$ CHAQUE MOIS. À L'ÉVIDENCE, CE N'EST PAS AUSSI ILLIMITÉ QUE LE NOM LE LAISSAIT PRÉSAGER, MAIS C'EST TOUT DE MÊME UNE SACRÉE LIBRAIRIE TOUTE PRÊTE À ÊTRE DÉVORÉE !

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS > VOUS AIMEZ COMIC BOX ? VOUS PRÉFÉREZ TEL OU TEL ASPECT OU VOUDRIEZ VOIR TRAITER UN SUJET PARTICULIER ? VOUS DÉTESTEZ UN HÉROS OU ADOREZ UN AUTEUR ? N'AYANT TOUJOURS PAS RECRUTÉ DE TÉLÉPATHES (MALGRÉ NOS DEMANDES RÉPÉTÉES), L'ÉQUIPE DES COMIC BOXEURS N'A QU'UN MOYEN DE LE SAVOIR : VOTRE COURRIER. ÉCRIVEZ-NOUS ET PARTICIPEZ AINSI À LA VIE DE LA REVUE TOUT EN NOUS PERMETTANT DE NOUS FAIRE UNE IDÉE DE QUI NOUS LIT. ALORS À VOS PLUMES ET À VOS CLAVIERS !

COMIC BOX C/O FULL FX, 38, RUE DE MALTE - 75011 PARIS
E-MAIL : ZEMO@COMICBOX.COM
SUR TWITTER : TWITTER.COM/COMICBOX
SUR FACEBOOK : WWW.FACEBOOK.COM/COMIC-BOX
SUR INTERNET : WWW.COMICBOX.COM

15 ANS ? ON Y ARRIVE !

Merci pour ces quinze ans d'existence et de passion (de passion contagieuse d'ailleurs !) La bête résiste bien au temps et l'évolution de la société. C'est même assez impressionnant de replonger la main dans le tas des anciens **Comic Box** et de retrouver tant de dossiers qui restent d'actualité ou qui, mieux, anticipent... Tout en conservant de solides racines dans le passé. Exemple flagrant dans ce **Comic Box #81** avec un foisonnant dossier Flash Gordon qu'on aborde la fleur au fusil en se disant que, bien sûr, Flash Gordon on connaît... Pour en ressortir non seulement avec une compréhension nouvelle de ce classique (je n'avais pour ma part jamais entendu parler du scénariste, tout le monde semblant se fixer sur l'artiste) mais aussi avec un pan entier de Brightest Day expliqué là où, je pense, nous étions nombreux à ne même pas savoir qu'il y avait quelque chose à capter. J'ai aussi beaucoup apprécié le dossier Guerres Secrètes pas seulement parce qu'il comporte un aspect « coulisses » avec lequel je me suis régalé mais aussi parce qu'en le lisant, on arrive également à mieux comprendre comment fonctionnent des événements modernes comme **AVX**. Tout en comprenant bien que si vous préparez certaines choses vous ne nous ne le direz pas (ou qu'inversement, si vous ne les préparez pas c'est sans doute qu'il y a une raison), j'aimerais lancer quelques idées, en particulier pour des planches contacts ou des articles sur les dessinateurs Lee Weeks, Barry Windsor-Smith ou encore Steve Ditko. La nouvelle rubrique Who Is Who me paraît avoir du potentiel. Peut-être pourriez-vous y parler d'un Jim Steranko à l'occasion ?

Bruno Rougier

Cher Bruno. Techniquement notre quinzième anniversaire tombera plutôt vers l'été, au moment de la sortie du #1 en 1998. Mais comme au printemps il y avait eu un numéro zéro... Disons que la fête s'étale sur plusieurs mois (d'où l'adoption d'une pastille sur la couverture que vous allez retrouver sur les numéros à venir). Si nous parlons de Steranko un de ces quatre (et, logiquement, ça se produira tôt ou tard) ce serait plus dans un article dédié que dans une rubrique qui, elle, traite avant tout des auteurs dont l'importance réelle est souvent méconnue dans l'histoire des comics (la chose devrait être un peu plus évidente avec cette nouvelle livraison). Lee Weeks et Barry Windsor-Smith sont également des sujets potentiels. Par contre Steve Ditko en planches contacts (c'est-à-dire commentées par l'auteur), mieux vaut ne pas y compter : l'artiste a le goût du secret et refuse depuis des décennies de communiquer autrement que par son travail.

IN A MAD ATTEMPT TO SAVE DALE, FLASH SWINGS DOWNWARD, FIRING HIS GUN... HIS SHOTS HAVE NO EFFECT ON THE MONSTER'S THICK HIDE!....
BACK! BACK, I SAY! PRINCE'S AURA OF MONGO COMMANDS YOU!...
BACK! BACK! I SAY! NORZIMO COMMANDS YOU!

BULLES EN STOCK

Le **Comic Box** lié à **Walking Dead** était très réussi et attachant, en particulier grâce à l'interview de Charlie Adlard. On sent bien toute la sympathie qui émane de l'artiste. Ce qui est paradoxal quand on parle d'une série où ça tue, ça mord, ça étripe ! Bonne pioche aussi pour le Héros Oublié, enfin la « série oubliée », l'autre **Walking Dead** dont j'avais entendu parler (en général c'est le genre de trucs que certains citent sans forcément l'avoir lu). Je suis d'ailleurs surpris que vous ne nous ayez pas déjà régalés d'un hors-série sur les zombies dans les comics. Entre **Walking Dead**, **Blackest Night** et **Marvel Zombies**, leurs auteurs et leurs personnages il y aurait de quoi faire. Dans le dossier sur Flash Gordon, pourquoi ne pas avoir montré l'image de Flash Gordon qui a inspiré Batman ? Elle est assez connue et déjà référencée par plusieurs revues et sites américains. Par contre il y a un détail qui a attiré mon attention. Dans l'édito vous dites que c'est l'éditeur de Jacques Sadoul qui aurait remplacé le mot « ballon » par « bulle ». Mais dans son autobiographie Sadoul disait que l'idée venait de lui, sans évoquer l'éditeur. Qui a raison ?

Serge

Cher Serge. Nous n'avons pas reproduit l'image parce qu'il s'agit de la (célèbre) couverture de Detective Comics #27 et qu'à notre sens l'article était déjà suffisamment explicite sur ce point (et que la place n'est pas extensible). Il nous paraissait plus important de montrer la ressemblance, côte à côte, entre Undina et Mera. Mais puisque ce mois-ci les dessins ne se bousculent pas au portillon, profitons-en : voici la case de Flash Gordon, la pose de Batman... et ce que Joe Simon en a fait dans Blue Bolt. Pour Jacques Sadoul et les bulles, celui qui a raison est forcément... Sadoul mais pas forcément au sens où vous pourriez l'entendre. Si son autobiographie est un témoignage riche, le même Jacques Sadoul avait participé en avril 1989 à la célèbre émission littéraire Apostrophes, dans laquelle Bernard Pivot lui pose la question et où Sadoul insiste en expliquant que l'idée du mot « bulle » vient de son éditeur, Jean-Jacques Pauvert. Ceci dit que ce soit lui ou pas qui ait trouvé le mot, c'est bien Sadoul qui l'a popularisé.

PASSAGE EN REVUE

Chers Comic Boxers, 81 numéros au compteur et encore toutes ses dents. Vous êtes toujours aussi intéressants. J'ai désormais atteint l'âge vénérable de 28 ans (comment ça, c'est pas ENCORE assez vieux ?!), heureux futur papa (la passion des comics sera-t-elle reprise ? Ah-ha ! La suite au prochain numéro !), et il est loin le temps où j'ai découvert le tout premier numéro dans un petit kiosque en plein mois de juillet. Hormis le **#0** et les trois annuals en librairie, je n'ai loupé aucun de vos numéros, même le **Mad Movies H.S.** auquel vous aviez collaboré. J'ai vu le magazine grandir, évoluer, revenir sur ses pas, continuer, corriger... Bref à évoluer et dans le bon sens du terme ! Vous arrivez à réaliser des dossiers relativement complets et bien fournis en peu de pages ; même les articles d'une page laissent cette impression qu'ils en font plusieurs ! Du coup, chaque numéro semble très court mais compact en même temps. Excellentissime ! Nous sommes bien loin d'un Wizard (tant V.O. que V.F.) qui n'arrivait qu'à aligner des articles façon « Les 100 Meilleurs...

» Quelle joie de vous revoir après votre si longue absence ! Vous devriez sortir des livres thématiques comme les Moutons Électriques (ou, au moins, collaborer avec eux) ! C'est l'heure de l'épluchage du canard :
- l'Éditorial : toujours sympa à lire, surtout quand il y a des coups de gueule (où je m'y retrouve en grande partie).
- le Décryptage : pourquoi pas, cela permet toujours d'attirer la curiosité de certains lecteurs sur des numéros/personnages particuliers.
- les interviews : toujours aussi bons, peut-être dans les meilleurs articles du coin-coin (quoi, ma blague est pourrie ?!). J'ai bien une liste d'artistes à interviewer mais elle risque d'être trop longue...
- le Héros Oublié : à garder ! Vous devenez les Indiana Jones des comics avec cette rubrique et vous nous ramenez des trésors oubliés de tous (les crânes de cristal sont que dalle à côté de Captain Dingleberry ou Ms. PMS) !
- la BD : cela a déjà été demandé maintes fois et répondu maintes autres fois, mais, effectivement, si nous pouvions avoir autre chose que du Marvel ou du DC (ce qui n'a pas l'air d'être évident).
- Who's Who ? : le Héros Oublié mais adapté aux artistes des comics ; quelque chose me dit que cette rubrique risque de perdurer...
- la Preview : je ne suis généralement pas convaincu tant par cette rubrique que par vos choix ; pour moi, c'est la seule ombre au tableau.
- Digital Comics : enfin, enfin, enfin, nous sommes passés de 2 à 1 page pour cette rubrique ! Merci ! Étant un inconditionnel du format papier, le numérique ne m'intéresse guère (même si je suis conscient que c'est une réalité). Ah bah non, y'a une seconde ombre au tableau, du coup...
- le reste des rubriques : très bien, rien à redire.
- les News Comics : trop court ! trop court ! trop court ! Bref, trop court ! (« Pas assez long » marche aussi).
- Docteur Psycho : lui, faut le garder.

Notez aussi que depuis votre retour, il y a de plus en plus de fautes de frappe, ce qui vient toujours un peu gâcher la lecture. Voilà ! Je pense avoir fait le tour. Bonne continuation et vivement le prochain numéro !

Michaël Burda

P.S. : une petite dédicace à Tonton Gaston (il se reconnaîtra... enfin, si cette lettre est publiée et s'il lit le courrier des lecteurs, bien entendu...), un bon demi-centenaire qui m'a fait découvrir les comics alors que je n'étais encore qu'innocence, peau de bébé et jeunesse... T'as assuré, mon vieux (sans faire de mauvais jeu de mots...) !

P.S. 2 : un gros bisou à mon amour qui subit ma passion des comics et qui partage ma vie ! Je t'aime, ma puce !

Cher Michaël. Pour la BD, en dehors de Marvel ou de DC, il n'est effectivement pas évident de trouver des épisodes autonomes (par exemple chez Image les séries fonctionnent par arc). Il y a peu de temps, justement, nous pensions avoir trouvé une histoire ne venant pas des « Big Two » mais... bien que la série en question ne soit pas publiée en France, les droits sont bloqués. Ce qui explique que nous passions deux fois de suite des oldies de Marvel (alors que dans l'idéal nous pensions réserver ce Strange Tales pour le mois de juin prochain). Même si certains numéros ont été frappés par des problèmes de production, nous ne pensons pas qu'il y ait de « plus en plus » de fautes de frappe. Il y en a parfois (dans Comic Box #81, énorme : le père d'Aquaman s'est vu qualifié de « gardien de Fer » en lieu et place de « gardien de phare », ça nous apprendra à parler du Trône de Fer pendant les bouclages...) C'est à chaque fois regrettable et ça nous donne des ulcères. Mais pas « de plus en plus »... Enfin, pour les news nous n'envisageons pas de rajouter des pages à cette rubrique. Et bisou à la puce également !

Zémo

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !
1 AN D'ABONNEMENT
30€
AU LIEU DE 41,40 € SOIT PRÈS DE 30% D'ÉCONOMIE
2 ANS D'ABONNEMENT
50€
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
[illegible] 27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinexis.com
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.80

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN,** soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS,** soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/06/13.
DOM TOM ET ÉTRANGER: NOUS CONSULTER

CB82

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature _____

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

IRON PATRIOT MINI BUST

ÉDITEUR : HOT TOYS
SORTIE : SEPTEMBRE 2013

Personnage d'abord créé dans les pages des comics Marvel durant la saga *Dark Reign*, Iron Patriot va faire ses débuts au cinéma dans **Iron Man 3**. Cette version est portée par Jim Rhodes. Il s'agit en fait d'une version repeinte de War Machine. Pourquoi ? À découvrir dans le long métrage. Ce buste en résine mesure 23 cm de haut.

ULTRON ON THRONE COMIQUETTE

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : JUILLET 2013

Ultron fait son grand retour dans les pages des comics Marvel à l'occasion du crossover *Age of Ultron*. Dans cette nouvelle saga (qui promet de bouleverser à tout jamais le monde des super-héros), le robot créé par Hank Pym, alias Ant-Man, devient le maître de la Terre. Cette pièce imposante de plus de 40 cm de haut statue nous montre l'avènement d'un des plus grands ennemis des Vengeurs. Assis sur son trône, Ultron savoure sa victoire. Deux versions seront disponibles : la version collector (ci-contre) comportera un bras alternatif tenant la tête de Vision. La version régulière sera seulement fournie avec le casque d'Ant-Man. Le prix de 350 $ peut sembler élevé, mais quand on voit le résultat...

BROCHE GAME OF THRONES

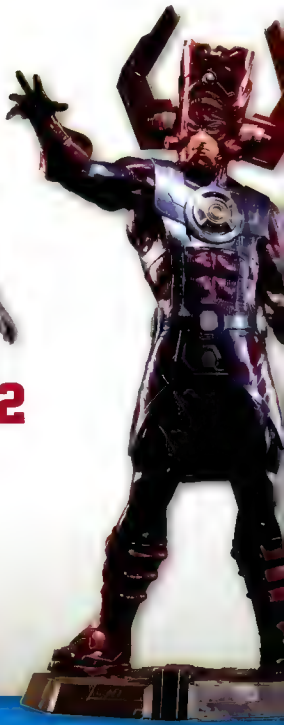
DISPONIBLE
CRÉATEUR : THINKGEEK

La série et les livres **Game of Thrones** connaissent un succès massif. Il n'est pas étonnant que de nombreux produits dérivés pointent leur nez... L'un d'eux a particulièrement attiré notre attention : la réplique de la broche que porte Petyr Baelish surnommé Littlefinger. Pour 15 $, ce petit bijoux est beaucoup plus abordable que certaines répliques de films et de séries. À noter que les écharpes des diverses clans sont aussi disponibles sur *thinkgeek.com*

DC COMIC - THE NEW 52 JUSTICE LEAGUE OF AMERICA

ÉDITEUR : DC DIRECT - SORTIE : JUILLET 2013

Quand la Justice League rencontre la Justice League of America, ça donne des packs de 2 figurines, avec un membre de chaque équipe. Cette version New 52 nous offre de nouveaux designs pour Vibe, Katana et J'onn J'onz (le Chasseur Martien). Ce dernier est un personnage suffisamment important pour être seul dans sa boîte ! Quant aux deux autres, malgré leur nouvelle série mensuelle dans les rayons des comic shops, ils ont respectivement besoin de l'aide de Wonder Woman et de Flash pour se vendre. Chaque figurine en plastique mesure environ 15 cm. C'est dommage de proposer une nouvelle fois Flash et Wonder Woman alors qu'on aurait préféré deux héros inédits dans chaque pack.



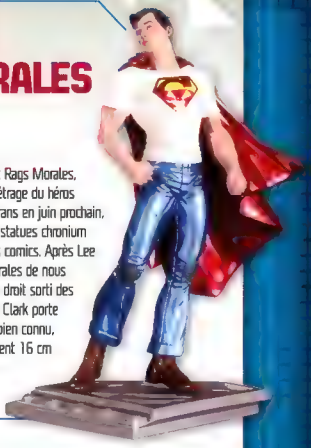
SANDMAN & DEATH
SERRE-LIVRES

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : AOÛT 2013

La ligne de comics Vertigo a beau se réduire, elle a connu de beau jour, notamment avec les créations de Neil Gaiman : Sandman et Death. Ces serre-livres reviennent pour cette seconde édition suite à l'épuisement des stocks de la première version. Inspiré des dessins de Mark Buckingham, cette pière mesure environ 22 cm de haut. Parfait pour les mettre en valeur les TPB comme les Omnibus ou Absolute. Les deux héros étant trop peu utilisés dans les produits dérivés DC, on peut se ravir de les voir exploiter dans un produit d'exception. Seul bémol : le prix de 199 $... Même si on peut comparer ces serre-livres à une statue, on n'en a pas la même utilisation et on peut craidre de les abîmer.

SUPERMAN
PAR RAGS MORALES

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : AOÛT 2013



Alors qu'**Action Comics**, par Grant Morrison et Rags Morales, a tiré sa révérence et que le prochain long-métrage du héros kryptonien **Man Of Steel** sera sur tous les écrans en juin prochain, Superman revient dans une nouvelle série de statues chronium inspirées par les plus grands dessinateurs des comics. Après Lee Bermejo et Jim Lee, c'est au tour de Rags Morales de nous présenter sa version de l'Homme d'Acier. Tout droit sorti des pages de la version New 52 d'**Action Comics**, Clark porte sa tenue des débuts : un t-shirt avec le logo bien connu, une cape et un simple jean. Mesurant seulement 16 cm de haut, cette statue n'est pas très chère. On pourrait plutôt appeler ça une mini-statue.

IRON MAN MARK XLII
1:6 SCALE FIGURE

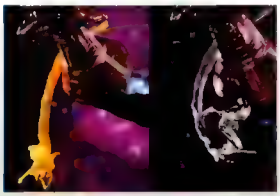
ÉDITEUR : HOT TOYS
SORTIE : MAI 2013

Iron Man est partout ! En plus des jouets, t-shirts, ouvrages et autres produits dérivés, le Vengeur doré aura droit à plusieurs statues et figurines deluxe à son effigie inspirées par le film **Iron Man 3**. Cette gamme « Power Poses » de Hort Toys limite les variations de poses. Contraiement aux autres figurines à l'échelle 1:6 produites par la Firme japonaise, Iron Man dans son armume Mark XLII (42) possède moins d'articulations. Peu d'accessoires à part un socle et une jambe alternative permettant de varier les poses. On regrette qu'une tête représentant Tony Stark ne soit pas Fournie. C'est un peu bête quand on se doute que Hot Toys proposera sûrement très vite une autre version de l'armure Mark XLII à l'échelle 1:6.

GALACTUS
MAQUETTE

ÉDITEUR : SIDESHOW COLLECTIBLES
SORTIE : AVRIL 2013

Le Dévoreur des mondes revient avec cette gigantesque statue produite par Sideshow. Mesurant plus de 80 cm de haut, cette pièce peut être considérée comme le clou de toute collection Marvel. La peinture de cette représentation de Galactus est très réussie. L'aspect chromé convient parfaitement à l'armure du géant. Fourni avec deux de ses hérauts, le Surfeur d'Argent et Nova. Il faudra cependant choisir lequel aura la Faveur d'apparaître avec son maître car on ne peut en Fixer qu'un à la fois. Dommage. Malgré tout, cette statue est une pièce rare et imposante. Elle ne sera pas à la portée de tous les collectionneurs car son prix de 800 $ est très élevé.



BATMAN : ARKHAM CITY
NIGHTWING STATUE

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : AOÛT 2013

Nightwing est l'un des personnages jouables dans le jeu vidéo culte **Batman : Arkham City**. Il a droit à sa propre satue directement inspirée des designs du jeu. Mesurant environ 22 cm, cette version en résine est originale. Reprenant le concept de la gamme « Black and white», Nightwing a le visage grisé. Seuls ressortent son logo bleu et la lumière électrique de ses bâtons de combat. On espère que Tim Drake, alias Robin, sera le prochain sur la liste des statues **Arkham City**.

DU MAL À SE REPÉRER DANS LA JUNGLE DES (TRÈS) NOMBREUSES SORTIES DE COMICS ? PAS DE PANIQUE ! COMIC BOX EST LÀ ET VOUS AIDE À CHOISIR. BIENVENUE DANS LE NOUVEAU GUIDE DE LECTURE !

100 % MARVEL : X-MEN - X-CLUB

Les meilleurs scientifiques de l'univers X : le Dr. Nemesis, Madison Jeffries, Dr. Kavita Rao et Danger forment le X-Club pour utiliser les moyens technologiques mutants au service du monde. L'équipe a inventé le premier ascenseur pour l'espace ! Au moment de faire profiter l'humanité de leur formidable innovation, une catastrophe se produit et des mutants semblent impliqués. Une mini-série transversale à l'initiative de Simon Spurrier et Paul Davidson.

Panini Comics – 12 € – Avril 2013

ALIEN, LE HUITIÈME PASSAGER

L'heure est venue d'embarquer à bord du Nostromo ! Adaptation très fidèle du premier film de Ridley Scott, aussi bien au niveau scénaristique que visuel, ce one-shot est mis en scène par deux poids lourds de l'industrie : Archie Goodwin et Walt Simonson. Petit plus de la version comic-book, elle contient des scènes coupées au montage du film. Que vous faut-il de plus pour vous convaincre qu'il s'agit d'un incontournable pour les fans de science-fiction ?

Soleil – 14,95 € – Avril 2013

AMERICAN VAMPIRE LEGACY - T2

Après l'Europe plongée dans l'horreur de l'occupation nazie, comme théâtre des opérations du premier tome, la mini-série de l'excellent duo Snyder/N'Guyen se poursuit aux États-Unis puis dans le Londres des années 1950. On y retrouve Felicia Book tiraillée entre sa vie de mère auprès de son fils Gus, et ses obligations au sein des Vassaux de Vénus. Elle va devoir faire face au retour de la plus grande menace vampirique que la Terre ait portée... Rien que ça !

Urban Comics – 14 € – Mai 2013

ANGEL ET FAITH - T2

Un mal inconnu touche les Londoniens qui se métamorphosent en psychopathes sanguinaires, et les victimes commencent à s'amonceler. S'agit-il de possession, d'un empoisonnement ou d'un virus ? Angel et Faith mènent l'enquête et remontent la piste d'une vieille connaissance de Giles... C'est agréable de retrouver ce duo de héros qui réfrènent en permanence leurs démons intérieurs et fonctionne admirablement. Mais que vient faire Drusilla ?

Panini Comics – 14,20 € – Avril 2013

ANIMAL MAN - T2

Les liens du sang sont fondamentaux à plus d'un titre dans cette série. Maintenant que la lumière est faite sur l'origine des pouvoirs de Maxine, la fille de Buddy Baker dispose en effet du même type de capacités que son Animal Man de père, le héros tente par tous les moyens de mettre sa famille à l'abri loin de la civilisation pour tenter d'échapper à la Nécrose qui menace l'humanité. Invités de marque dans cet opus, John Constantine et la ligue des ombres !

Urban Comics – 15 € – Avril 2013

AVENGERS #10

La confrontation entre les Vengeurs de Bendis et Thanos arrive à terme sans conviction. AvX aussi touche à sa fin, l'heure est venue pour les Vengeurs de faire les comptes. Découvrez les conséquences de ce crossover et tentez d'entrevoir le nouveau visage de l'univers Marvel. Le dernier arc de Brubaker sur Captain America se précise, et les temps sont durs pour l'icône. Suivez l'autre Captain (Marvel) au cœur des combats durant la Seconde Guerre mondiale.

Panini Comics – 4,80 € – Avril 2013

AVENGERS EXTRA #6

États-Unis 1941. Jeffrey Mace journaliste de formation, voue une passion débordante au héros de l'Amérique Captain America. Il est tellement inspiré par l'icône qu'il va jusqu'à prendre lui-même le costume, celui de Patriote. Son parcours de héros est riche, il est doué et il finit par se distinguer. Alors que son modèle est porté disparu, laissé pour mort, Mace reçoit une proposition des plus inattendues... Karl Kesel et Mitch Breitweiser sont aux commandes.

Panini Comics – 5,70 € – Avril 2013

AVENGERS VS X-MEN #6

Ultime pan du dernier crossover Marvel. Seul deux des cinq Phénix demeurent, mais ceux-ci arborent une puissance vertigineuse et sont consumés par l'influence négative de l'entité extraterrestre. Les alliés des X-Men s'aperçoivent que les choses sont allées trop loin et Xavier qui menaçait Cyclope depuis deux numéros élabore un plan pour l'arrêter pour de bon... Des événements qui vont influencer le devenir de l'univers Marvel pour les années à venir.

Panini Comics – 4,50 € – Avril 2013

BATMAN SAGA #12

L'arc La Cour des Hiboux se termine. Comment Bruce Wayne va-t-il s'extirper des serres acérées d'Owlman et de son organisation ? Un arc qui se clôt sur un duel. On lave son linge sale en public... Batman et Robin se mesurent à un nouvel adversaire déterminé qui parvient à convaincre une partie de la population. Venez à la rencontre du dangereux Terminus. Dans Detective Comics Batman s'oppose à Mr. Toxic et a du mal à contrer ses attaques énergiques.

Urban Comics – 5,60 € – Avril 2013

BLACKEST NIGHT - T2

Nekron, épaulé de son armée de "Black Lanterns", intensifie les assauts. Même la Justice League est dépassée. L'équipe n'a pas pu l'emporter et pire, les héros ont rejoint les rangs ennemis. Les Corps interstellaires sont obligés de réagir et de plonger dans la bataille alors que les espoirs de l'emporter s'amenuisent. Logique de continuité oblige, ce volume contient des épisodes des séries **Blackest Night**, **Green Lantern** et **Atom & Hawkman**.

Urban Comics – 22,50 € – Avril 2013

BRIT - TOME 3

La série décalée de Kirkman et Moore se poursuit chez Delcourt. Brit tente de recoller les morceaux avec son épouse. Il est fort préoccupé par ses problèmes personnels. Et de plus, Invincible est aussi de la partie ! Cette fois pourtant, le super-héros n'est pas venu épauler Brit. Un bras de fer entre invulnérables qui pourrait bien avoir des conséquences désastreuses

Delcourt – 15,50 € – Avril 2013

CENTAURUS - T1

Le micro-éditeur John Favre conjugue son amour des BD du Golden Age avec une envie parallèle de faire plus de création. D'où le lancement de cette nouvelle revue, Centaurus, qui permet de retrouver des exploits inédits et "made in France" d'**Amazing Man**, de **Daring Devil** (une réinvention du Daredevil du Golden Age) et enfin de **Taranis**. En complément le numéro comprend aussi quelques très vieilles histoires remontant aux années 40 (les origines de Daredevil).

John Favre Editions – 9 € – Avril 2013

LE CERCLE - TOME 1

Dans la population vivent anonymes, des individus dotés de super habilités. Ils sont

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

BATWOMAN - TOME 2

Kate Kane piétine durant son enquête sur les disparitions d'enfants. Sa vie privée n'est guère plus facile, sa relation avec Maggy Sawyer est en porte à faux tandis que sa cousine Bette est dans le coma. Côté scénario pas de changement Blackman et Williams sont toujours au poste. Au dessin en revanche, l'excellent Trevor McCarty (Gates of Gotham) prend le relais d'Amy Reeder pour mettre en image l'univers de ce personnage à l'esthétique si particulière.

Urban Comics – 15 € – Mai 2013

BEST OF FUSION COMICS : THE STAIN - LA LIGNÉE - T1

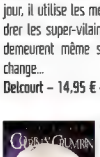
Adaptation comic du roman horrifique éponyme de Guillermo del Toro et Chuck Hogan ! Un récit mis en scène par David Lapham et Mike Huddleston. Un avion a atterri à l'aéroport JFK, pourtant les autorités n'ont pu établir aucun contact avec ses occupants, et les signes extérieurs ne sont pas encourageants. Quelle est la menace à bord ? Un récit vampirique qui renoue avec les origines du genre, aussi inspiré par le Dracula de Stoker que par le genre zombie.

Panini Comics – 14 € – Avril 2013

en marge de par leurs différences et tentent de se regrouper dans un Cercle afin de s'épauler. Des liens fort se tissent entre ses membres. L'un d'entre eux est retrouvé mort, et tout ou presque semble indiquer qu'il s'est suicidé... Un pitch qui n'est pas sans rappeler **Prodigies**, adaptation animée de **La Nuit des Enfants Rois** le roman de Bertard Lenteric, à découvrir absolument.
Delcourt – 14,95 € – Avril 2013

CHANGING WAYS - T1
David Barrot veut laisser derrière lui un épisode traumatisant de son passé associé à la mort de son fils. Pour tenter de se reconstruire et retrouver un semblant de sérénité, il emménage avec sa famille dans une Ferme de Grey Oaks. C'était sans compter sur une étrange épidémie qui touche le bétail en premier lieu, avant que des symptômes inquiétants ne soient observés au sein de la population. L'information est alors relayée dans les médias et tout s'emballe
Delcourt – 5,60 € – Mai 2013

CODEFLESH
Vous suivez certainement le travail de Charlie Adlard au travers de **Walking Dead**. Mais pourquoi ne pas découvrir cette mini-série produite il y a dix ans par l'artiste lors de sa collaboration avec Joe Casey. Suivez la double vie de l'agent de probation Cameron Daltrey. Fonctionnaire le jour, il utilise les moyens légaux pour recadrer les super-vilains. La nuit ses objectifs demeurent même si son mode opératoire change...
Delcourt – 14,95 € – Avril 2013



COURTNEY CRUMRIN - T1
Courtney réside dans l'étrange manoir de son terrible oncle Aloysieus Crumrin. Celui-ci a décidé de se débarrasser de la petite fille de manière définitive... Elle a senti le coup venir, et s'échappe alors qu'elle est poursuivie par une horde de sbires lancés à sa suite. Les agents de l'Assemblée sont très motivés par l'appât du gain. Avec des proches pareils, pas besoin d'ennemis ! Il lui Faudra toute son ingéniosité pour se tirer de ce mauvais pas.
Akileos – 13 € – Avril 2013

DC SAGA # 13
Le second arc de Justice League se termine, un peu en demi-teinte qualitativement parlant. Pour fêter la première bougie des New 52, un épisode #0 vient s'intercaler entre les #12 et #13. Dans Superman on suit Jor-El qui cherche à comprendre pourquoi Krypton se meurt et tente de sauver la situation. Kara enquête auprès de la navette dans laquelle elle est arrivée sur Terre. Et Barry rend visite à son père incarcéré pour le meurtre de sa mère.
Urban Comics – 5,60 € – Mai 2013

DMZ - T13
Derniers épisodes de la série ! Une création signée Brian Wood et Riccardo Burchielli. L'espoir commence à poindre dans la DMZ. La population rassurée sort de l'ombre, retrouve une voix, et partage ses aspirations Matty est le témoin privilégié du phénomène. Il remarque que les parties en présence ne partagent pas le même point de vue et que certaines tensions demeurent. Dépasseront-ils leurs réserves pour le bien commun ?
Urban Comics – 15 € – Mai 2013

FABLES - T18
Le plan de M. Dark pour anéantir les Fables a atteint son paroxysme. La tour qu'il fait bâtir en plein cœur de New York est aussi la source de son pouvoir de nuisance. Le temps presse car celle-ci est presque opérationnelle. La communauté de la Ferme est aussi secouée par des troubles importants. La situation est plus tendue que jamais, une bataille sans merci menace. Reste à savoir qui sera en mesure de mener la Fronde. Plusieurs prétendent à ce titre.
Urban Comics – 18 € – Avril 2013

FLASH GORDON - T1
Vous avez lu l'article sur Flash Gordon paru dans notre dernier numéro n'est-ce pas ? Et bien maintenant que vous êtes incollable sur

la genèse du personnage, et au fait sur l'influence majeure qu'il a eue sur le genre, vous savez qu'il est impératif d'enrichir votre collection de ce luxueux volume qui paraît chez Soleil. Cette intégrale reprend les deux premières années des aventures du héros d'Alex Raymond. Un classique indispensable !
Soleil – 39,95 € – Mai 2013

GREEN LANTERN SAGA # 13
Il est temps de faire connaissance avec un nouveau Green Lantern. Quoi ? Mais si on vous le dit ! Guy Gardner est institué Lantern suprême par les Guardiens. Ce qui ne plaît pas à tout le monde. Dans le même temps la Troisième Armée Fait régner la terreur, le Corps va devoir intervenir. Kyle Rayner explore le spectre des émotions et tente de maîtriser de nouveaux pouvoirs au prix de tous les sacrifices. Sur Ahtky deux sœurs devenues esclaves reçoivent la visite d'Atrocitus...
Urban Comics – 5,60 € – Mai 2013

GREEN LANTERN - T2
Geoff Johns le pourvoyeur de mythes de DC Comics, continue de développer les intrigues autour des origines des corps. C'est au tour des secrets de la tribu Indigo d'être dévoilés. Ainsi on en apprend d'avantage sur l'implication du Green Lantern Abin Sur dans la Fondation du corps. Puis un nouvel arc démarre, Black Hand est libéré du pouvoir de l'anneau indigo, il est plus puissant que jamais et compte bien profiter de ses capacités retrouvées pour se venger.
Urban Comics – 17,50 € – Mai 2013

HOP ! #136
Le Fanzine présente dans ce numéro un hommage consacré à l'immense artiste Joe Kubert disparu en août dernier. Il retrace la carrière du dessinateur, l'évolution de son style et présente certaines pièces plutôt rares. Le bilan d'une vie et d'une carrière très riche. Un hommage éclairé à l'un des artisans de la bande dessinée américaine du vingtième siècle. Sa bibliographie Française y est très détaillée. Un travail intéressant.
A.E.M.E.G.B.D. – 7,50 € – Déjà disponible

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

GEOFF JOHNS PRÉSENTE SUPERMAN - TOME 2

Sortie du Film oblige, Man of Steel sera en effet cet été sur les écrans, les mini-séries et les rééditions consacrées au premier des super-héros seront légions, on peut déjà l'affirmer. La compilation du passage de Geoff Johns sur **Action Comics** entamée il y a quelques mois se poursuit avec la parution du second tome. Superman y est aux prises avec Bizarro qui, exilé dans l'expace pour ses crimes, se trouve capable de créer un monde à son image, sorte de reflet déformé de la Terre.
Urban Comics – 15 € – Mai 2013

HOLLYWOOD KILLER - T1

Richie est ce que l'on appelle un "One Hit Wonder". Ancien enfant star, il rame pour obtenir de petits rôles. Sa notoriété paraît bien lointaine, pourtant notre homme a trouvé un moyen bien à lui de regagner la lumière ! Pour ce Faire il n'a aucune limite. Décalé, pervers et Frais ! Par le scénariste de **Spider-Man Noir** et **Black Box**, Fabrice Sapolsky et le dessinateur Ariel Olivetti (**Daredevil**, **X-Men**, **Punisher War Journal**) au style inimitable.
Indeez – 12 € – Avril 2013

HULK #10

Conclusion de l'arc *Entretenir la Rage*, la série scénarisée par Jason Aaron, dont on peut regretter qu'elle n'ait pas conservé l'intérêt de son redémarrage. Le Hulk rouge et la "Hulk-Family" luttent contre l'apocalypse programmée par les Mayas. Alors que les divinités ramènent l'enfer sur Terre, Ross peut compter sur le soutien d'Alpha Flight. Depuis le précédent numéro les VengeursSsecrets ont élu domicile dans **Hulk**, l'Abysse se répand grâce aux Maîtres du Mal.
Panini Comics – 4,80 € – Avril 2013

OÙ TROUVER LES COMICS ? L EN LIBRAIRIES K EN KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE C EN COMIC-SHOPS/LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

INVINCIBLE - T9

Rien ne va plus pour Mark Grayson mais surtout son alter ego Invincible dont tout les repères ont volé en éclat. Il doit s'adapter aux changements qui en résultent. Les rencontres qu'il fait ne suffisent pas à l'intéresser. Le héros qui nous a habitué à un grand dévouement remet son engagement en question. Il semblerait que le cœur n'y soit plus vraiment. Tout en conservant les codes qui ont fait son succès, Kirkman amène son personnage vers de nouveaux horizons.

Delcourt – 17,95 € – Avril 2013

IRON MAN HS #1

Autre maison, même histoire... Les parutions consacrées au héros à l'armure métallique sont nombreuses. Il est à prévoir des réimpressions mais aussi quelques nouveautés VF. Outre Iron Man : Season One (Howard Chaykin/Gérald Parel), on trouve ce hors-série kiosque, contenant des mini-séries inspirées de l'univers des adaptations ciné. Soit l'adaptation comic-book du second Film ainsi que le prologue au troisième opus. Pour se remettre dans l'ambiance !

Panini Comics – 5,50 € – Avril 2013

JONA PROPHET

Le personnage créé par Roy Liefield il y a vingt ans revient dans une nouvelle série scénarisée par Brandon Graham et publiée chez Urban Comics. Au dessin il y a une alternance entre quatre artistes Roy, Farel Dalrymple, Giannis Milonogiannis et Graham lui-même. Dix milles ans dans le futur, l'humanité a disparu. Son dernier rempart est un Prophet qui s'éveille groggy dans sa capsule spatiale. Son ordre de mission est clair : ramener à la vie d'autres clones...

Urban Comics – 15 € – Mai 2013

MARVEL DARK T1 : VENOM VS. CARNAGE

Panini réédite sous une nouvelle collection **Venom vs. Carnage**, une mini-série de Milligan et Crain ayant connu un certain succès lors de sa parution initiale en kiosque. Il s'agit aussi de profiter de l'engouement du public pour le style de Clayton Crain déjà à l'œuvre sur deux précédents tomes de Carnage. Si vous pensez qu'il s'agit d'un duel entre deux symbiotes extraterrestres, vous avez tout faux. Un tiers complique l'équation quand Spider-Man et la Chatte Noire en sont les arbitres.

Panini Comics – 12 € – Mai 2013

MARVEL DELUXE : ULTIMATE X-MEN - T7

La publication de cette série se poursuit dans la collection Deluxe. Les rênes du titre sont tenus par une succession d'auteurs des plus talentueux. Dans ce tome, Brian K. Vaughan (Y, le dernier homme) est remplacé par l'auteur de Walking Dead Robert Kirkman ! Les turpitudes amoureuses du trio Cyclone Jean Grey et Wolverine sont au centre de l'intrigue. Ces tensions vont-elles nuire à l'intégrité de l'équipe ? Vous y trouverez aussi en bonus un épisode annuel signé Salvador Larroca.

Panini Comics – 28,40 € – Avril 2013

MARVEL GRAPHIC NOVELS : LES INHUMAINS

Autre réédition d'une mini-série rare, dont la parution initiale remonte à 2000. Elle est consacrée aux Inhumains et signée par le duo Pacheco, Ladronn. Découvrez le jour où ce peuple a décidé de changer son destin et de sortir du joug des Krees. Un duel au sommet entre Ronan l'Accusateur et Flèche Noire. Une référence aussi bien en terme d'intrigue que de graphisme. Quatre numéros devenus des classiques de référence dans la mythologie inhumaine.

Panini Comics – 14,80 € – Mai 2013

MASQUÉ - T4

Fin du premier cycle de **Masqué** avec une bataille au sommet. Le héros de la série affronte son ennemi juré, le type qui lui empoisonne la vie depuis le début de la série et qui est un peu son équivalent d'Osborn. Le scénariste Serge Lehman et le dessinateur Stéphane Créty retrouvent l'encreur original Julien Hugonnard-Bert pour boucler la boucle, en attendant de futures aventures. En tout cas l'équipe créative aura réussi le pari entamé il y a plus d'un an !

Delcourt – 13,95 € – Avril 2013

REVIVAL - T1

Des revenants, encore des revenants ! Au cœur des États-Unis dans le Wisconsin, les morts ont décidé de ne pas le rester... Comment ? Pourquoi ? Pour l'heure rien d'officiel, l'officier Dana Cypress doit gérer la médiatisation de l'affaire, le Fanatisme religieux galopant, et la mise en place d'une quarantaine par mesure de précaution. Les vivants doivent surtout apprendre à gérer leurs rapports à ceux qui sont revenus. Le tout sur fond de polar. Intéressant.

Delcourt – 15,50 € – Mai 2013

ROCKETEER ADVENTURES - T1

Le Rocketeer de Dave Stevens fut un hit à la Fin des années 1980. Pour rendre hommage à son créateur disparu bien trop tôt, la Fondation éponyme s'est associée à un groupe d'artistes et d'auteurs parmi les plus talentueux du moment pour offrir à ce personnage devenu mythique de toutes nouvelles aventures. Découvrez ou retrouvez cette série orchestrée notamment par Michael Allred, Mark Waid, John Cassaday, Darwyn Cooke, Jonathan Ross ou encore Gene Ha.

Delcourt – 18,90 € – Mai 2013

SEVERED

Scott Snyder est l'un des scénaristes stars de DC ces dernières années. avec à son actif **American Vampire**, **Batman Somble Reflet**, **Batman : La Cour des Hiboux**, ou encore **Swamp Thing**. Il signe ici un creator-owned en collaboration avec Scott Turf et le romancier Attila Futaki. Aux États-Unis en 1916, le jeune Jack Garron s'est enfui de chez lui, mais son escapade pourrait bien se muer en cauchemar lorsqu'il croise le Mal incarné. Un titre terrifiant, on en redemande !

Urban Comics – 17,50 € – Avril 2013

SPIDER-MAN #10

Spider-Man, solitaire par nature se dégote un sidekick... Faites place à Alpha ! Un jeune homme au tempérament de feu que le Tisseur va avoir du mal à garder sous contrôle. Les conseils de Peter Parker ne l'intéressent pas du tout ! Il n'en fait qu'à sa tête quitte à mettre des civils en danger ! Notre héros se doit d'intervenir... Avec les Vengeurs et les FF en guest-stars. Scarlet Spider Fait Face à de terribles événements dans le golf du Mexique. Installé à Houston, Kaine va devoir protéger la multinationale Roxxon... contre son gré ! Les aventures du "jumeau" de Spidey par Christopher Yost et Khoi Pham.

Panini Comics – 4,80 € – Avril 2013

STAR WARS - CHEVALIER ERRANT - TOME 3

Retrouvez le troisième et dernier tome des aventures de la jeune Jedi Kerra Holt en territoire Sith dans l'arc Evasion. Sa quête personnelle pour retrouver ses parents disparus lors de l'invasion Sith d'Aquitaris se poursuit. Ses investigations conduisent la jeune Femme plus déterminée que jamais sur le territoire du Lord Sith Odion. Pour découvrir la vérité, elle semble prête à tout, même à rejoindre les Siths ?! Par John Jackson Miller et Marco Castiello.

Delcourt – 14,95 € – Mai 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

MARVEL UNIVERSE HS #14

On entre progressivement dans l'ère Marvel Now ! Pour preuve, le lancement officiel de l'événement dans nos contrées est prévu en juillet prochain, pourtant Panini présente ici les prologues et les équipes artistiques à la tête des séries de demain. Découvrez les très attendus **Nova**, **Guardians of The Galaxy**, **FF**, **Young Avengers** et **Cable & X-Force**. À vous de juger, mais le casting d'auteurs est intéressant et les démarages de certains titres tout à fait prometteurs.

Panini Comics – 4,30 € – Mai 2013

MISS DEEPLANE - T1

Après une couverture de **Darkness** et une histoire de la Phénix Française à l'époque de la Semic Team, le scénariste/dessinateur Stéphane Louis s'en est allé co-créer des albums comme Tessa ou encore Escobar. Mais il n'a pas pour autant tourné le dos aux super-héros. Miss Deeplane, nouvelle version d'une de ses anciennes créations pour la revue **10e Planète**, est sa lettre d'amour au genre, avec du lourd en terme de guest-stars. 100 % passion !

Clair de Lune – 13,95 € – Avril 2013

STAR WARS - THE CLONE WARS - MISSION 4

Nouvelle mission pour les Jedis de cette série cartoony, avec *Étranges Alliances*. À ce stade du conflit, toutes les forces sont à la tâche, même les plus jeunes Padawans dont Nuru Kungurama participent aux combats afin de maintenir les forces obscures à distance. Pourtant il n'est pas certain que ceux-ci soient de taille à affronter pareille menace. Des aventures sous haute tension où l'on trouve en vilain de prestige Dark Maul et son frère Savage Express.

Delcourt – 15,50 € – Mai 2013

STRANGERS #7

Wangas Comics poursuit la publication de la série **Strangers** dans laquelle Watham est toujours porté disparu. Futura, le terrible et mal intentionné Agent du Grand Mental sur Terre, est bien décidé à le retrouver. Pour ce faire, il n'hésite pas à s'associer avec le sorcier suprême Ozark. Le duo de circonstance n'est pas au bout des ses peines puisqu'une succession d'épreuves plus mortelles les unes que les autres vont se dresser sur leur route. L'ennemi est sérieux... Survivrons-ils à la colère d'un Dieu ?

Wangas Comics – 3,99 € – Avril 2013

SUPERMAN À TERRE

À la peine avec des questions existentielles, Superman décide de faire le point en traversant les États-Unis à pieds sans utiliser ses pouvoirs pour renouer avec l'humanité. Il doit intervenir à de nombreuses reprises pour protéger les populations... Bien qu'il s'agisse d'un duo d'artistes confirmés, Robertson et Starczynski, la mayonnaise ne prend pas et cet arc tombe plutôt à plat. Le postulat de départ est peu crédible, et la dimension pèlerinage guère plus convaincante.

Urban Comics – 22,50 € – Avril 2013

SWAMP THING - T2

Double dose de Snyder dans ce GdL pour notre plus grand plaisir ! Second tome de la série estampillée Renaissance consacrée à la bête des marais scénarisé par l'auteur star, associé à Yannick Paquette au dessin. Le Parlement des Arbres mandate Alex Holland pour lutter contre la Nécrose/Sethe Arcane qui s'abat sur le monde. Celui-ci trouve une alliée de choix en Abagail Arcane (la sœur de Sethe). Une série dont l'intrigue est intimement liée à celle d'**Animal Man**.

Urban Comics – 15 € – Avril 2013

VH1 - UNIT

Un dernier titre mettant en scène des mort-vivants et autres espèces suprahumaines vient compléter notre guide de lecture ! Dans un futur pas si éloigné, dans une version post-apocalyptique de la Nouvelle-Orléans, vampires, lycanthropes, fantômes et autres minorités nocturnes explosent à la Face du monde. Une brigade spéciale, les « vampires hunters » essayent de faire régner l'ordre. Un scénario signé Lokorst accompagné au dessin de sept artistes différents.

Phylactères – 5 € – Déjà disponible

WOLVERINE #11

Alors que le monde s'embrase, la vie continue dans **Wolverine & les X-Men**. Il sera bientôt temps de tirer les conclusions d'AvX. Le futur des résidents de l'école Jean Grey se prépare. Mais avant cela, Wolverine a fait venir Doop à Westchester. Quelles sont les motivations du chef mutant et quel rôle va jouer l'étrange créature ? Par ailleurs l'affrontement entre Wolverine et le Dr. Rot tourne court. Logan pourra-t-il se débarrasser des vestiges de l'Arme X ?

Panini Comics – 4,30 € – Mai 2013

X-MEN #11

Derniers épisodes d'**Uncanny X-Men**, de **New Mutants** et d'**X-Men Legacy**. Il s'agit de la grande conclusion d'AvX côté X ! Vous risquez d'être surpris. L'univers mutant s'apprête à connaître des bouleversements. Pas de panique, de nouvelles séries aux castings intéressants (d'équipes créatives et de personnages) prennent bientôt le relais chez Panini. Plus l'épilogue de "Meanwhile" dans **Astonishing X-Men**. Un arc qui précède **Wolverine & les X-Men** dans la continuité.

Panini Comics – 4,80 € – Mai 2013

X-MEN EXTRA #95

Rencontrez les X-Treme X-Men "nouvelle version" par Greg Pak (World War Hulk) et Stephen Segovia (Ultimate Avengers vs. New Ultimates). L'intrigue est plus dans la continuité de l'arc de Park sur **Astonishing X-Men** que dans l'esprit de la série originale. Et c'est peut-être mieux ainsi... Pour prendre la suite du trio Emma Frost, Wolverine, Diablo, l'équipe se compose d'Emmeline Frost, James Howlett et Kurt Wagguner. Un autre X-personnage complète la distribution.

Panini Comics – 5,50 € – Avril 2013

ZOMBIES TALES - T4

La Folie zombie ne faiblit pas si l'on en croit la publication de la suite de ces contes si particuliers. Les plus grandes pointures du genre horrifique s'y sont essayées et ne sont donc pas épargnées par la Fièvre zombie. On ne compte que des stars dans l'équipe, avec par exemple les romanciers et scénaristes Joe R. Lansdale, Steve Niles ou encore Kim Krizan. Les histoires de revenants se poursuivent, et pas de doute, elles sont à vous glacer le sang !

French Eyes – 13 € – Avril 2013

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

LA COIFFE DE NAISSANCE

Après le décès de sa mère Alan Moore a fait une étrange découverte dans les affaires de cette dernière. La "coiffe de naissance", vestige de la poche des eaux lors de sa naissance. Un étrange trophée qui, en 1995, a inspiré à l'auteur un spectacle très personnel et introspectif, un retour vers son enfance. Le dessinateur Eddie Campbell a depuis décidé d'adapter l'œuvre en bande dessinée et voici donc, en un sens, la réformation du tandem de **From Hell**.

Çà et là - 20 € – Avril 2013

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

6 JOURS

SUR LA PLANÈTE COMICS

ANGELA, LE RETOUR SURPRISE

Marvel vient de balancer une énorme surprise en annonçant l'arrivée prochaine de l'héroïne Angela dans l'univers Marvel. Et pour cause : À la base Angela est un personnage venu de la série **Spawn**, chez Image ! Un personnage secondaire, certes, mais qui a parfois été en haut des ventes, comme lors du crossover **Aria/Angela**. Créée par Neil Gaiman il y a une vingtaine d'années alors qu'il écrivait la série de Todd McFarlane, Angela a fait pendant des années l'objet d'une véritable guerre entre les deux auteurs. Une guerre que Neil Gaiman a gagné l'an dernier, récupérant tous les droits de l'héroïne. À partir de là on pouvait penser que le scénariste produirait de nouvelles histoires en creator-owned. Mais lui et Marvel ont négocié pour que la belle Fasse son apparition dans les pages d'**Age of Ultron** (Marvel l'a annoncé très en avance en expliquant que ce n'était pas la seule surprise que réservait le crossover). On devrait la revoir dans un épisode de **Guardians of the Galaxy** qui sera co-écrit par Bendis et Gaiman. Et surement ailleurs ensuite car l'auteur et Marvel ne se donnent pas ce mal pour deux numéros. C'est une vraie surprise et... un pied de nez à l'attention de McFarlane. Il y a près d'un quart de siècle, il est parti de Marvel parce qu'il voulait garder le contrôle de ses personnages. Qu'une héroïne créée dans les pages de **Spawn** fasse le chemin inverse ne manque pas de sel ! Marvel a une vraie carence en termes de séries féminines (là où chez la concurrence Wonder Woman, Batgirl, Batwoman, Supergirl et Birds of Prey sont plus que viables). Angela pourrait-elle combler ce vide ?

ORSON SCOTT CARD DANS LA TOURMENTE

Le romancier Orson Scott Card avait écrit deux mini-séries ***Ultimate Iron Man*** *pour Marvel sans que ça choque personne. Mais ses opinions carrément homophobes sont venues contrecarrer ses plans en ce qui concerne Superman. L'auteur devait en effet écrire une histoire pour* ***Adventures of Superman****, nouvelle BD pensée pour le support numérique. Mais il a déclenché une volée de bois vert, les organisations gay s'offusquant qu'il puisse écrire Superman, symbole de tolérance. Alors que certains appelaient au boycott et qu'une pétition était signé, DC semblait tenir bon et ne pas céder à la pression. C'est finalement Chris Sprouse, le dessinateur pressenti pour illustrer l'épisode, qui a préféré laisser tomber, expliquant que dans ces conditions son travail ne serait pas jugé pour ce qu'il était. L'histoire est donc reportée...*

DC OUVRE LA BOÎTE DE PANDORE

Pandora, la mystérieuse entité à l'origine de la réorganisation de DC à la Fin de Flashpoint, recevra sa propre série cet été en préambule du prochain grand crossover de l'éditeur, Trinity War.

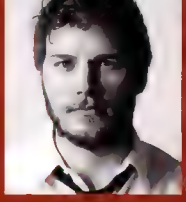
L'ÉTOFFE DES LÉGENDES

L'univers de Fables continue d'être la locomotive de Vertigo. Mais en plus des séries régulières Fables et Fairest les fans auront bientôt deux autres projets à se mettre sous la dent. L'éditeur a en effet annoncé la sortie pour l'automne d'une encyclopédie entièrement consacrée aux personnages de Fables. Elle sera rédigée par Jess Nevins (qui avait déjà oeuvré sur The League of Extraordinary Gentlemen Companion et qui participe aux suppléments éditoriaux d'Incognito et Fatale). L'autre sortie prévue sera plus directement un bébé du scénariste Bill Willingham puisqu'il s'agira d'une graphic novel inédite, Fairest in All the Land, une anthologie d'histoires illustrées par des talens comme Karl Kerschl, Adam Hughes ou encore Mark Chiarello... Toujours chez Vertigo (mais extérieur à Fables cette fois), une graphic novel Uée à Unwritten, "Tommy Taylor And The Ship That Sank Twice", est prévue pour septembre aux USA.

MÉDIA BUZZ

YOUNG JUSTICE CONTINUE...

... du moins en jeu vidéo ! Annoncé depuis quelques temps maintenant, on craignait que le jeu *Young Justice Legacy* allait être annulé en même temps que le dessin animé éponyme. Il sortira sur PS3, XBox 360, Wii, DS et PC en septembre. L'histoire servira de jonction entre la première et la deuxième saison du cartoon. On pourra jouer avec 12 héros.



GARDIENS, RASSEMBLEMENT

Les premières annonces de casting ont été dévoilées pour l'adaptation du comic-book Marvel ***Guardians of Galaxy*** (prévu en août 2014). Le héros principal, Star-Lord, aura le visage de Chris Pratt qu'on a pu voir récemment dans *Zero Dark Thirty*. La star de la WWE Dave Batista jouera Drax le Destructeur. On ne sait pas si le personnage sera entièrement digitalisé ou si l'acteur sera maquillé.

NOUVEAU TALLEIN

Avis aux détracteurs du costume d'***Amazing Spider-Man***, Marc Webb a revu sa copie pour le deuxième volet des nouvelles aventures du Tisseur. La première photo officielle nous révèle cette tenue plus proche de la version comics et de la trilogie de Sam Raimi. Côté casting, Shailene Woodley, Dane DeHaan et Chris Cooper incarneront respectivement Mary Jane, Harry et Norman Osborn.

SAUVAGE MADUREIRA

C'est finalement sur la série Savage Wolverine que Joe Madureira reviendra en compagnie de Zeb Wells (son compère d'Avengine Spider-Man) pour raconter une histoire où le mutant griffu, Spider-Man et Elektra unissent leurs forces. Sortie en juin aux USA...

NOUVEAUX NOMS

Les marvelophiles français vont être bousculés dans leurs habitudes à partir de cet été. Panini a en effet décidé de synchroniser les traductions des noms de certains de ses héros avec ce que le grand public peut voir sur le grand écran. Fini « Oeil-de-Faucon » et bonjour Hawkeye, la Veuve Noire devient Black Widow. Chez les Fantastic Red et Jane Richards vont retrouver leurs prénoms d'origine (Reed et Sue), escamotés depuis une quarantaine d'années. Plus curieux (puisqu'après tout c'est plus une fonction qu'un nom propre) les Vengeurs feront référence à eux-même sous le nom des Avengers. Mais après tout en France on a jamais parlé des X-Hommes et personne ne s'étonne que les Rolling Stones ne soient pas les Pierres qui Roulent. Espérons juste que l'élégant Docteur Fatalis conservera son nom carrément plus classe que Doom !

MISS HULK ET MALICIA BOMMESQUES

SUPERMAN, DES HAUTS ET DES "BATS"

À l'aube du Film **Man of Steel** DC Comics peaufine son dispositif pour tirer partie de la sortie du film. Ainsi l'éditeur a confirmé le lancement de deux nouveaux mensuels. Le premier est le très attendu nouveau titre de Scott Snyder et Jim Lee dont le titre est maintenant connu : **Superman Unchained**. Le deuxième est une série qui réunira à nouveau le Kryptonien avec son collègue de Gotham, titrée cette Fois **Batman/Superman** (par opposition au **Superman/Batman** que Jeph Loeb et Ed McGuinness avaient lancé il y a une décennie). Ce mensuel moins attendu sera écrit par un transfuge de Marvel, Grek Park, et les premiers épisodes seront dessinés par Jae Lee. Pour ce qui est des séries déjà en place, par contre, l'éditeur patine un peu plus. Le scénariste Andy Diggle, remplaçant de Grant Morrison sur **Action Comics**, a préféré quitter le poste alors que son premier épisode n'était pas encore paru. DC a communiqué sur le fait que la suite de l'histoire serait donc écrite par Tony Daniel, qui dessinait de toute façon les épisodes de Diggle. Mais Daniel a vite répliqué en soulignant qu'il ne resterait que quelques mois avant de partir vers un autre projet. Ça ajouté à la cacophonie autour de la réorganisation des titres **Green Lantern** (voir notre rubrique "En direct des USA")... On pouvait rêver d'un peu plus de cohésion. Après que Gail Simone ait été débarquée de **Batgirl** sans ménagement puis reprise comme si de rien n'était il y a quelques semaines, l'éditeur a sérieusement écorné sa cote de sympathie auprès de certains auteurs.

ASTRO CITY REPREND DU SERVICE

Après bien des déboires de santé pour le scénariste Kurt Busiek, la série Astro City va revenir chez DC à partir du mois de juin et cette fois-ci à un rythme mensuel et illimité. Une excellente nouvelle car **Astro City** est de longue date un succès critique mais qui a souffert de nombreux délais.

DARK HORSE NUMERO #1

En sortant **Justice League of America #1**, DC a battu son record de ventes depuis 17 ans en écoulant aux alentours de 300.000 exemplaires (il faut dire que plus de 52 couvertures ça aide). Mais ni vu ni connu Dark Horse a également réussit un énorme coup début Février en écoulant de 400.000 livres consacrés à... **Legend of Zelda**. La chose est passé inaperçue parce que l'essentiel des ventes se sont déroulées en dehors du réseau des comic-shops mais l'ouvrage est devenu le livre (pas la BD, le livre) le plus vendu aux USA cette semaine là. Un beau coup pour un éditeur qu'on dit Fragilisé par le départ imminent de la licence **Star Wars**.

LA 101ème BALLE

Après **Before Watchmen** et alors que Neil Gaiman est sur le point de publier une préquelle à son Sandman, DC/Vertigo annonce une nouvelle déclinaison d'une de ses licences à succès. Brian Azzarello et Edouardo Risso vont retrouver l'univers de **100 Bullets** pour une mini-série consacrée à Lono.

DOCTEUR QUI ?

Les lecteurs savaient depuis belle lurette que les propos aussi hallucinés qu'hallucinant du docteur Frederic Wertham, principal ennemi des comics des années 50, étaient cousus de fils blancs en ce qui concernait le contenu de ces BD. Il les accusait d'incitation à la violence, les traitait de pousse-au-crime en interprétant souvent à sa manière les cases. Ce dont on était loin de se douter c'est que Wertham avait carrément falsifié le côté "scientifique" de ses études. L'américaine Carol Tilley, qui a eu l'occasion de consulter les archives du psychiatre, s'est en effet récemment rendu compte qu'il avait trafiqué la plupart de ses entretiens avec des enfants violents supposément influencés par des comics. Wertham a réécrit des passages entiers des interrogatoires de jeunes patiens pour mieux servir sa cause. Bref on n'est plus dans le registre de l'erreur ou du malentendu mais bien dans l'usage de faux.

DOUBLE DOSE DE DD

Daredevil aura droit au moins de juin à une minisérie au format anthologique permettant à différents auteurs de raconter les histoires qu'ils veulent sur le justicier aveugle. Toute ressemblance avec des projets de DC comme **Legends of the Dark Knight** n'est sans doute pas accidentelle. D'ailleurs le titre lui-même, **Daredevil: Dark Nights**, sonne comme un aveu. C'est Lee Weeks qui ouvrira le bal sur les trois premiers épisodes.

STRACZYNSKI AUX ABOIS

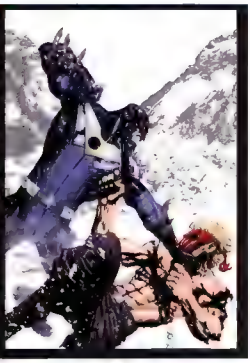
Depuis l'été dernier, quand J.M. Straczynski (**Midnight Nation**, **Rising Stars**),avait annoncé qu'il relançait son label Joe's Comics chez Image, on restait sans nouvelle de ses projets à venir. Mais ça c'était avant... l'annonce de **Ten Grand**, série écrite par Straczynski, donc, et qui sera dessinée par Ben Templesmith (30 jours de nuit). Le titre qui démarre début mai aux USA, aura pour vedette un tueur au bout du rouleau qui est finalement obligé de travailler pour les Forces du Paradis

BAT-RETRO

On a l'habitude de voir DC capitaliser sur ses séries TV et ses cartoons modernes, prenant à chaque fois le soin de publier des dérivés liés à **Smallville** ou à **Arrow**. Ces derniers temps ces projets sont d'abord publiés au format numérique avant de passer au support papier. Et bien l'éditeur vient d'annoncer un nouveau dérivé carrément sympathique : une série rétro, **Batman '66**, qui se déroulera dans la tonalité et la continuité de l'antique show TV des années 60. C'est le scénariste Jeff Parker qui orchestrera le projet, avec des dessinateurs différents selon les arcs.

DISPARITION DE SCOTT CLARK

Vous le connaissiez peut-être via les premiers épisodes de la série **Stormwatch**, dans les premiers temps de Wildstorm époque Image Comics ou sur des projets comme **Alpha Flight**. Le dessinateur Scott Clark s'est éteint Fin Février alors qu'il n'avait que quarante-quatre ans. Il avait commencé sa carrière en 1990 chez de petits éditeurs comme Innovation Comics, Hero Comics ou Comico avant de pousser la porte de Marvel puis de faire partie de l'aventure Image dès 1993. Jim Lee, monopolisé par ses **WildCATS**, avait confié à Clark les dessins d'une autre série de son studio, Stormwatch. En 1997 Clark avait dessiné les premiers épisodes du **Alpha Flight** de Steve Seagle. Après une petite éclipse on l'avait retrouvé plus actif depuis 2009, en particulier chez DC où il avait contribué aux pages de séries comme **Justice League: Cry For Justice** et **Brightest Day**. Son décès est survenu quelques semaines avant la parution de **Justice League of America #2**, dans lequel l'artiste démarrait un nouveau segment consacré au Martian Manhunter Cet épisode a finalement été son dernier projet.



KIRKMAN SOUS L'EMPRISE DU DEMON

Après avoir placé Walking Dead à la télévision avec le succes qu'on sait, Robert Kirkman a fait rebellote il y a quelques mois. Alors que sortait le premier numéro de son Thief of Thieves (le Maître Voleur, chez Delcourt) l'auteur annonçait qu'il signait pour en faire une série télé. Il fait encore plus fort cette Fois en signant le deal alors qu'un autre projet n'est pas encore paru. Kirkman a en effet annoncé qu'un de ses prochains comic-books aurait pour sujet l'exorcisme... Et que David Alpert (producteur exécutif de Walking Dead) avait déja donné le Feu vert pour l'adapter

L'AUTRE CHAUVE-SOURIS

Continuant sa récupération systématique des vieux standards des pulps Dynamite ne se satisfait pas du Shadow, du Green Hornet, du Spider et des autres justiciers anciens déjà présent dans sa gamme. Voici qu'arrive Black Bat, un personnage de roman qui avait débuté au même moment que Detective Comics #27 (les débuts de Batman) et qui s'inspirait des mêmes modèles. D'où une forte ressemblance pourtant totalement légale. Black Bat avait fait quelques apparitions chez Moonstone ces dernières années mais Dynamite semble faire preuve de plus d'ambition sur ce projet. Le scénariste Brian Buccellato et et le dessinateur Ronan Cliquet s'occuperont de donner corps à ce héros classique pourtant inconnu du grand public.

SciFiNow

LE MEILLEUR MAGAZINE DE FANTASY, SCIENCE-FICTION & HORREUR

DÉCOUVREZ LE NOUVEAU MAGAZINE DES FANS DE FANTASTIQUE !

EN EXCLU DANS LE NUMÉRO 2 :

Nos révélations sur la saison 3 de Game of Thrones, Star Trek 2, la fin de Fringe, la nouvelle saison de Dr Who, et tous les secrets du nouveau Iron Man ! Et toujours nos reviews comics et romans ainsi que les news les plus fraîches !

EN BONUS : un jeu-concours exclusif pour gagner des jeux ***The Walking Dead !***

NOUVEAU
GAME OF THRONES EXCLUSIVITÉS SUR LA SAISON 3
SciFiNow
LE MEILLEUR MAGAZINE DE FANTASY, SCIENCE-FICTION & HORREUR
2
JEU CONCOURS WALKING DEAD
LES 15 FEMMES QUI ONT CHANGÉ LA SF
VERS L'INFINI
STAR TREK 2
Kirk rencontre-t-il Khan dans la nouvelle production de J.J. Abrams?
AFFAIRE CLASSÉE
FRINGE
Une dernière saison pour terminer en beauté
L'HEURE DU CHANGEMENT
DR WHO
La série culte entame sa saison 7
IRON MAN 3
Le pari le plus ambitieux de Marvel pour 2013 ?
PLUS : GRANT MORRISSON LENA HEADEY BYZANTIUM PRIMEVAL NEW WORLD EVIL DEAD MAMA RAYMOND E. FEIST THE WALKING DEAD REVOLUTION DEUS EX SHIELD DEL TORO...
M 05456 - 2 - F: 5,90 € - RD
panini magazines

© Imagine Publishing Limited. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Couverture © Marvel 2013

TOUS LES DEUX MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX - 5,90 €

panini magazines

L'ENFANCE DU MAL ?

SOMMES-NOUS, DEPUIS L'ENFANCE, PROGRAMMÉS POUR UN SEUL DESTIN OU BIEN POUVONS-NOUS ESPÉRER À UN LIBRE ARBITRE ? INVERSEMENT UNE BONNE OU MAUVAISE ÉDUCATION PEUT-ELLE ÉCLIPSER NOTRE NATURE ? FAIRE DE NOUS AUTRE CHOSE QUE CE QUE NOUS SOMMES, NOUS TIRER, SELON LE CAS, VERS LE HAUT OU VERS LE BAS ? LE RÔLE DE L'ENFANT DANS LES COMICS A PRIS UN SENS RADICALEMENT DIFFÉRENT CES DERNIÈRES ANNÉES.

Y a-t-il une différence entre ce que nous sommes et qui nous sommes ? Pour Jean-Jacques Rousseau l'Homme est naturellement bon. Ce qui le déprave, ce qui le tire vers le bas, ce qui fait de lui finalement un être mauvais, c'est une certaine somme de connaissances acquises. La réflexion s'entendait dans le contexte du colonialisme mais elle a également une portée universelle. Nous serions tous nés bons et la vie se chargerait de corrompre, à des degrés divers, une partie d'entre nous. Jean-Jacques Rousseau/George Lucas même combat : transposée en langage geek, l'affirmation du philosophe se traduit par les épisodes I à III de **Star Wars**. Anakin Skywalker naît bon et, avec les meilleures intentions du monde, va basculer du côté obscur. Avec cette particularité que le spectateur (souvent au fait des épisodes IV à VII) sait de toute manière que le petit garçon héroïque est destiné à devenir une sorte de super-nazi en armure noire. Bien sûr, l'effet est le même pour les lecteurs des comics de **Star Wars**, avec les allers-retours dans la chronologie selon les mini-séries. Le petit Anakin ayant été inventé après le grand méchant Darth Vader, les dés sont un peu pipés. On sait où tout ça va finir. Sommes-nous prédestinés à faire le mal ou le bien ? La question est plus ouverte dans un ensemble de comics publiés ces dernières années. Lointainement on se souviendra du personnage de Kristoff, lancé dans les épisodes de John Byrne sur **Fantastic Four**. Kristoff est un petit garçon désigné par le Docteur Fatalis comme étant son héritier... et son plan de secours. Quand Fatalis semble mourir, ses robots s'emparent de Kristoff et le programment avec les souvenirs et l'ego de l'adulte. Kristoff devient du coup un second Fatalis. On nage en plein Rousseau. La mauvaise éducation est injectée dans l'enfant qui, au naturel, était bon et qui perd toute possibilité de choix. Encore que plus tard, le scénariste Tom DeFalco induira un glissement dans la personnalité du méchant Kristoff. Rencontrant la petite fille de Scott Lang, Kristoff se laisse amadouer et devient un temps une sorte d'allié officieux des Quatre Fantastiques, prouvant ainsi que, malgré sa programmation, sa nature initiale lui laisse encore une marge de manœuvre. L'idée a refait surface ces dernières années mais configurée à l'inverse. Un enfant « mauvais » peut-il échapper à sa nature ? C'est d'une certaine manière le préambule de Damian Wayne, le Robin moderne, qui apparaît dans la vie de Batman alors qu'il a été élevé pendant des années par sa mère, Talia. L'opposition entre nature et éducation n'est ici plus tout à fait celle de Rousseau. On pourrait dire que c'est l'éducation dispensée par Talia qui a fait de Damian un garçon violent que son père, Bruce Wayne, va s'efforcer de canaliser de manière positive. Qu'il s'agisse de nature ou d'éducation, la majeure partie du run de Grant Morrison sur les séries liées à Batman tourne autour de la rédemption possible de Damian, tout en lui promettant un avenir héroïque mais sombre. Morrison n'est pas le seul à avoir posé la question. Par exemple chez Marvel, dans le crossover Messiah Complex, le nouveau bébé mutant est identifié par Bishop comme étant destiné à devenir un danger dans le futur. Bishop décide de l'éliminer mais Cable, au contraire, croit qu'il est possible d'éduquer le bébé (qui deviendra Hope Summers) pour lui forger un autre destin. Chez les FF, on recueille le jeune clone du Sorcier, Bentley 23, en pensant que, sous la houlette de ses tuteurs héroïques, il peut mieux tourner que son « père » génétique. Bien que similaire, le cas d'Evan (Genesis), un clone du tyrannique Apocalypse lancé dans les pages de **l'Uncanny X-Force** de Rick Remender, est encore plus explicite : après avoir abattu devant ses coéquipiers un jeune clone d'Apocalypse, le mutant Fantomex initie un nouveau clone afin de montrer qu'avec la bonne éducation même l'enfant au potentiel le plus maléfique peut devenir bon. En fait la question est déterminante pour Fantomex lui-même : il a été créé de toutes pièces dans un environnement artificiel, le Monde, pour devenir un chasseur de mutants et a réussi à s'échapper. En cherchant une certaine rédemption pour Apocalypse, Fantomex cherche à prouver qu'il peut échapper à sa fonction première. Le paradoxe, c'est que Fantomex décide d'éduquer l'enfant via une réalité virtuelle calquée sur l'enfance de Superman. Dans son désir de prouver que le libre arbitre et le Bien peuvent l'emporter si les circonstances sont réunies, Fantomex ne semble pas conscient de la contradiction. En organisant le mensonge autour de l'enfant, il lui enlève toute possibilité de choix. Fantomex a beau avoir les meilleures intentions du monde, il n'est pas très différent du Fatalis qui programmait Kristoff. Le Fantomex qui cherche à échapper à sa programmation tente de le prouver en programmant lui-même quelqu'un. Evan/Genesis n'a plus aucune manière de prouver son libre arbitre. S'il reste bon on pourra toujours penser que c'est dû à l'éducation forcée de Fantomex. Et s'il bascule, on dira que c'est dans sa nature....

X.F.

LEGEND ICON
RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS QUE VOUS AIMEZ !
Tee-shirts, Sweat-shirts, Ceintures, Coussins,
Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sur:
www.legendicon.com
Lors de votre prochaine commande
bénéficiez de nombreux
avantages en utilisant le code
COMICBOX
Photos non contractuelles
Gagnez de nombreux cadeaux en nous rejoignant sur
www.facebook.com/legendiconfan

STAR TREK
INTO DARKNESS
AU CINÉMA LE 12 JUIN
startrek-leFilm.fr